

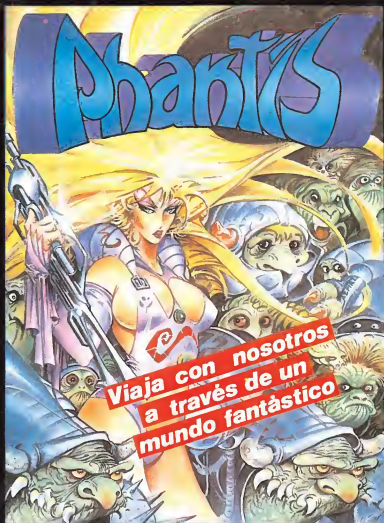
MICRO Maniá

Año III · N° 30

Sólo para adictos

350 Ptas.

Comentarios, Opiniones y Noticias. 135 pags.



**MAPAS Y POKES
PARA EL MEJOR
SOFTWARE
ESPAÑOL DE
ESTAS NAVIDADES**

HOBBY PRESS



ERRE
Software




ATARI®
GAMES



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE, C/. GÓÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID · TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA, C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.



Nintendo. Más que un videojuego.

ENTRA EN ACCION

Lánzate a disfrutar del mayor avance en videojuegos: el Sistema de Entretenimiento Nintendo.



Juegos de gran emoción controlados por dos microchips que permiten disfrutar del sistema a dos personas simultáneamente. Deportes, acción y series programables. Una gran variedad de opciones de diversión en constante desarrollo.

Ven a El Corte Inglés y descubre el nuevo Sistema de Entretenimiento Nintendo. Toma el mando y... entra en acción.

El Corte Inglés



Nintendo®

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:
Francisco Verdú
Javier Elkes
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Antza

Secretaría Redacción:
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:
Mar Lambera

Fotografía:
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos:
Manuel Barco
José Luis Ángel García

Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Androo

Consejero Delegado:
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General:
Andrés Ayllaga

Director Gerente:
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración:
José Ángel Jiménez

Jefe de Producción:
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing:
Javier Bermejo

Suscripciones:
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ra de Irón km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación:
Pablo Blanco

Distribución:
Coeds, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime:
LERNER

Fotocomposición:
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica:
Ibérico

Depósito legal: M-15 436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay: Cia. Americana de ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.

MICRO

Mania

Sólo para adictos

AÑO III. N.º 30. Diciembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

6 AL PIE DEL CAÑÓN. Os presentamos todos los lanzamientos del software internacional. Todas las novedades de U.S. Gold y Gremlin desfilarán en estas cuatro páginas.



12 LO NUEVO. Someteremos al sabio juicio de nuestros críticos los últimos programas que han caído en nuestras manos.

30 ATARI. Analizamos en esta nueva sección el software de acción de Atari.

32 PC. Desde ahora también los usuarios de PC podrán saber cuáles son las novedades en juegos.

34 CÓDIGO SECRETO. Las cinco páginas que os ayudarán a resolver los juegos que desterrasteis por imposibles.

44 POKERAREZAS. Da una favoritos con nuestros sorpre-



nueva dimensión a tus juegos dantes pokes «raros»

49 LOS PROGRAMADORES.

de los programadores de «Sir Fred».

Este mes os presentamos a uno

54 LOS RECOMENDADOS. ¿Conse-

a Fernando Martín?

guirá Freddy Hardest desbancar

56 PATAS ARRIBA.

ALIEN EVOLUTION. Vivimos de cerca la metamorfosis de nuestros aliens preferidos.

PHANTIS. Descubrimos todos los secretos del último éxito de Dinamic.

EL CID. Os contamos las peripecias de este histórico personaje que ahora llega al ordenador.

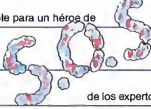


MASK. Encontramos a todos los agentes de la máscara en una misión reservada para los expertos en arcades.

DESPERADO. Un pistolero con ganas de guerra aterriza en nuestras pantallas. Restablecer la ley sólo depende de ti.

INDIANA JONES. Una misión imposible para un héroe de película.

HYSTERIA. Un programa de Software usuarios que no teman perder los nervios.



Projects para los

104 S.O.S. WARE. La respuesta de los expertos a todas vuestras dudas.



LA OLIMPIADA EN LA GALAXIA

Cuatro son los lanzamientos que Activision comercializará próximamente. Títulos para todos los gustos, con una sola nota común, la originalidad.

Galactic Games: Es un simulador deportivo que incorpora como novedad prue-

bas inéditas que tienen lugar en otra galaxia. El atleta clásico ha pasado a la historia superado por monstruos acrobáticos para los que el deporte es una nueva experiencia.

Rampage. Por el contrario será un arcade de habilidad, en el que la fuerza es la única condición indispensable.

September. Cercano a los juegos de mesa, en los que prima la inteligencia, este nuevo programa será sólo para las mentes más privilegiadas.

Todos aparecerán simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



COMBATIENDO EL ABURRIMIENTO

Hace ya unos meses os anunciamos el acuerdo al que habían llegado U. S. Gold y Epyx para la distribución recíproca de sus productos. Pero no quedan aquí los ambiciosos proyectos de esta popular compañía. Además de conseguir la exclusiva para trasladar a la pequeña pantalla el fabuloso éxito de Sega, Out Run ahora ha creado una nueva compañía que, bajo el sello

GO, distribuirá nuevos productos.

Tomar buena nota de los próximos lanzamientos de U. S. Gold:

Charlie Chaplin. Partiendo de un original planteamiento, el excepcional protagonista de toda una época del cine, llega a nuestra pantalla. En él nos convertiremos, nada menos, que en el director de una película muda, siendo nuestro objetivo seleccionar personajes, escenas y objetos hasta crear una auténtica película. Aparecerá simultáneamente para todas las versiones, incluido IBM PC y Atari.

Gauntlet II: La apa-

riación de la segunda parte de este popular título, sin duda, interesará a los muchos seguidores que supo cautivar en su momento. Con muchos más niveles, y nuevos enemigos parece asegurar de antemano, al igual que su predecesor, el entretenimiento durante horas. Podrán disfrutar de él los usuarios de Commodore, Spectrum, Amstrad y Atari ST.

720.º: Tampoco ha querido U. S. Gold abandonar los simuladores deportivos pero, en lugar de recurrir a deportes tradicionales, ha optado por trasladar a la pantalla las originales maniobras de los seguidores del monopatín, pero eso sí,

contando con un tiempo límite para superar las diferentes etapas del juego como una auténtica competición. En esta ocasión sólo estará disponible para Commodore, Spectrum y Amstrad.

El acuerdo con Epyx les llevará a distribuir en estas navidades, además de los ya reseñados, California Games y Street Sports Basketball, un original simulador de navegación, que lleva el título de **Subbattlle Simulator**. La acción se desarrolla en la segunda Guerra Mundial y podemos controlar a la fuerza naval estadounidense o a la alemana, enfrentándonos a un total de 60 misiones diferentes, basadas en hechos reales.

Epyx también comercializará **Mission II**, la se-





¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

Dice un antiguo refrán que en la variedad está el gusto, no es este el lugar ni el momento de cuestionarlo, pero lo que sí está claro es que U. S. Gold ha decidido seguirlo al pie de la letra. Prueba de ello es que a la larga lista de programas anunciados en su campaña de Navidad, se in-

corpora este curioso título. **Carmen Sandiego** es un juego de estrategia que nos plantea como objetivo, localizar a una peligrosa gansiter buscada durante años por la policía. Para llegar a ella debemos seguir las pistas que encontraremos en los archivos de la policía a nuestra disposición. Car-



men Sandiego llegará exclusivamente en las versiones de Commodore, IBM, Amstrad PC y Aple II.

SIN GASTAR

Electric Dreams tampoco quiere quedarse a la zaga en este vertiginoso concurso por ver qué compañía lanza más programas. Por ello próximamente aparecerán nuevos y sorprendentes títulos, como **Supersprint** y **Super Hang-On**. **Super Hang-On**, el programa de Sega que ha causado furor, es una carrera de motos. **Supersprint** es la conversión de la popular máquina de coches de Atari. Ambos pueden desbancar a más de un programa de la calle.

gunda parte de este particular programa de espionaje que hace poco más de un año llegó a nuestros ordenadores, planteándonos serios quebraderos de cabeza para reconstruir un enigma en forma de puzzle.

Bajo el sello GO se lanzarán seis nuevos títulos:

Wizard Warz. Nos traslada a la oscura Edad Media en una videoaventura para competir por alcanzar el rango de Señor de la magia. El juego se desarrolla en tres fases diferentes, en las que se combinan a partes iguales, habilidad y estrategia. Recorreremos los bosques, recopilando los ingredientes de los hechizos, las ciudades para conocer a nuestros contrincantes y finalmente en el desenlace del juego nos enfrentaremos a ellos. Estará dis-

ponible para Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari ST.

Lazer Tag. Pasamos nada menos que al año 3.010. Nuestro objetivo en este arcade es pasar de la categoría mínima de cadete en la escuela de adiestramiento Lazer Tag, a la categoría de profesional, tras superar los cinco escalafones intermedios.

Capitán América: Un personaje tan popular como el Capitán América no podía quedar en el olvido sin rejuvenecerse pasando del papel a la pantalla de nuestro ordenador. Nuestro objetivo será localizar los misiles que el malvado Doctor Meglommann ha situado para destruir el mundo, ya que

contienen un peligroso virus que acabaría, sin duda, con la población. Capitán América, estará disponible en todos los sistemas, incluido MSX y Atari.

Sidearms: Pasa también a incorporar el sello GO, la compañía Capcom. Sidearms es un arcade en la más pura línea masacramarcianos, poniendo a nuestra disposición diez niveles en el juego, que nos obligarán a destruir a los enemigos de cada fase y a reponer armamento para conferir mayor efectividad.

The Speed Rumbler es un arcade que nos traslada al siglo XXI. Allí, una peligrosa organización terrorista ha perturbado la paz del mundo y ha secuestrado a los pacíficos ciudadanos.

Tu misión es conducir un potente bólido a tra-

vés de desiertos y ciudades hasta conseguir liberar a tu familia. Durante el recorrido, miles de enemigos intentarán impedir que consigas los succulentos puntos que obtendrás a cambio de los rehenes.

Bionic Commandos. Otro trepidante arcade de Capcom que nos plantea como objetivo, infiltrarnos entre las líneas enemigas para destruir sus potentes misiles y averiguar sus planes secretos de ataque. Como en todo buen arcade, el número de armas es limitado y deberemos reponerlas durante el camino, si nuestros enemigos nos dejan un segundo para respirar. Los tres títulos estarán disponibles para Commodore, Spectrum y Amstrad.





LAS NOVEDADES DE GREMLIN

Desde hace algún tiempo venimos observando que por estas fechas los duendes del software comienzan una febril actividad, desacostumbrada en otras épocas del año. Prueba de ello es la incesante aparición de nuevos productos de cara a la campaña navideña. Gremlin ha decidido participar a lo grande en esta carrera contrarreloj y prepara, nada menos, que siete sonoros lanzamientos. Sus títulos son:

Basil the Great Mouse Detective. Basado en las aventuras de los personajes de Walt Disney, inspirados en el popular detective Sherlock Holmes, este programa plantea como objetivo, rescatar al doctor Dawson, el fiel amigo del protagonista, de las garras del malvado Ratigan. Para ello debemos encontrar las cinco pistas verdaderas de cada nivel, repartidas por los edificios de Baker Street. Estará disponible en Spectrum, Amstrad y Commodore.

Tour de Force. Será un simulador deportivo con una gran carga arcade. Para amenizar las aburridas tardes de invierno, Gremlin inicia un singular recorrido, dividido en cinco etapas, a lomos de una bicicleta de carreras. Para aumentar la emoción en la carrera, además de tener que competir contra nuestros contrincantes, deberemos esquivar balas, botellas rotas y demás objetos peligrosos que aparecen en el juego. Podrán participar dentro de pocos

días los usuarios de Spectrum, Commodore y Amstrad.

Mask II. Sorprendentemente cuando acaba de llegar a España la primera parte de este programa, Gremlin anuncia la aparición de su segunda parte. Una nueva misión para los agentes de la máscara que dispongan de Commodore, Spectrum, Amstrad y MSX.

Deflektor. No cabe duda que los programadores de Deflektor han optado por la originalidad. Partiendo de una idea clásica, controlamos una nave que disparar un potente rayo láser, nuestro objetivo es guiar el rayo por una estructura de espejos para que rebote y llegue hasta su objetivo. Estará disponible en las versiones de Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari.

Compendium. Basado en el tradicional juego de la escalera, permite a cuatro jugadores partici-

par en un curioso juego de mesa. Aparecerá simultáneamente para Commodore, Amstrad y Spectrum.

Blood Valley. Un aguerrido guerrero es el protagonista de esta aventura basada en un libro del mismo autor que nos narró la acción de «The way of the tiger». Blood Valley llegará simultáneamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

3D Galax. Será el único programa que aparecerá solamente en la versión de Atari. Su argumento responde al de un clásico arcade en el que nuestro objetivo es acribillar insoportables naves enemigas.

Alternative World Games. Es un original simu-

lador deportivo. Estos parten en la mayoría de los casos con la garantía de interesar a un sector muy amplio de usuarios. Este es el caso de la alternativa que Gremlin nos plantea. Las pruebas en este caso serán sobre todo originales, desde carreras de sacos, a la fatigosa carga de tartas. Este divertido título aparecerá en las versiones de Commodore, Amstrad, Spectrum y Atari.





LORICIELS ATACA DE NUEVO



Los usuarios de Amstrad que sigáis de cerca el mundo del software, recordaréis a la compañía francesa Loricels. Programas como Tennis 3D, Billy el Barriobajero o Bob Winner, despertaron nuestra admiración en su momento. Ahora, exclusivamente para los usuarios de Amstrad, Atari e IBM y compatibles, llegan dos nuevos títulos: **Mach 3**, un arcade galáctico que nos situará en la cabina de mandos de una sofisticada nave, y **Mission**, una compleja videoaventura en tres dimensiones que nos traslada a un mundo dominado por androides.



TRES BUENAS RAZONES PARA ALEGRARSE!

TRANSTAPE AMSTRAD

- Copia disco y cassette, 2 vel.
- Copias personales e independientes
- Introduce pokes
- Localizador de zona adecuada de copia (automático)
- Eprom intercambiable, para nueva versión y mejora
- 6 meses de garantía
- Continuación port-expansión

P.V.P. 8.900

TRANSTAPE SPECTRUM

- Copias disco, cassette, microdrive
- Reset 2 funciones opus/beta
- Introduce pokes
- Pantalla a impresora
- Copias personales e independientes
- 6 meses de garantía

P.V.P. 7.900

TRANSTAPE COMMODORE

- 2 copias en cinta
- Copia en disco en 2 bloques
- Reset TT-C

P.V.P. 6.500



ATENDEMOS PEDIDOS POR
TELÉFONO O CARTA A:

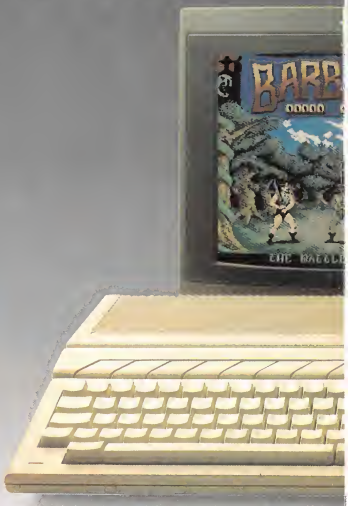
(93) 2160199

HARD MICRO

C/ CONSEJO DE CIENTO, 345,
DCHO. 3, 08007 BARCELONA

OFERTAS EN DISKETTS E IMPRESORAS

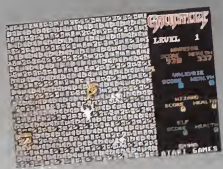
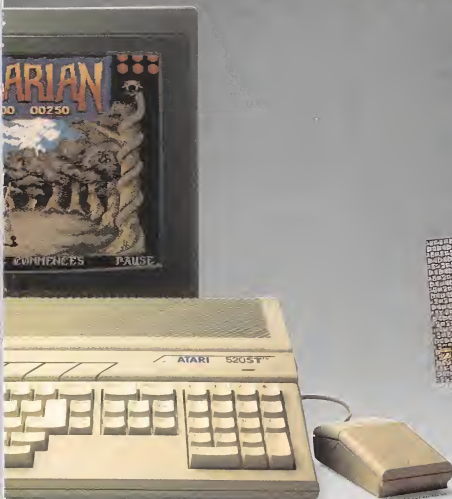
JUEGA CON



ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de los videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST[®] que incorpora la tecnología más avanzada a

ATARI 520 ST
69.900

LOS REYES



un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidos durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus ratos libres.

PTAS.+ IVA
(INCLUYE BARBARIAN)

ATARI

Software

Los Reyes del Videojuego.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid - Telf. 314 18 04 Delegación Barcelona - c/ Vilomat, 114 - Telf. 253 55 60

José Juan García Quesada
Programador experto
en Código Máquina



Francisco Verdú
Experto en
Código Máquina



José Emilio Barbero
Colaborador de
Micromania en la
sección de Patas
Arriba



Cristina Fernández
Redactora de
Micromania



Pablo Ariza
Programador de
juegos



Gabriel Nieto
Director de
Micromania



JACK THE NIPPER II

Spectrum, Amstrad
Gremlin Graphics

Sin duda recuerdas a aquel bebé travieso, provocador y socarrón que se pasó hace algún tiempo por las pantallas de la mayor parte de los ordenadores. Pues bien, a causa de los incidentes ocurridos en su última aventura, Jack y su familia fueron deportados a Australia; pero no llegaron allí. El pequeño gamberro saltó del avión que los transportaba cuando estaban sobrevolando la jungla, seguido por un padre realmente furioso. Rápidamente se corrió la voz (más bien voló) de que EL estaba allí, y todos los que la habitaban se lanzaron a su caza. Jack tendrá que evitarlos a la vez que intenta realizar todas las travesuras que pueda.

El juego tiene tres puntos diferentes de inicio, de los cuales se elige uno aleatoriamente. A partir de ahí Jack tendrá que hacer frente a los enemigos a cocotazos. Existen dos tipos diferentes de objetos: los de armamento (locos, armadura de inmunidad y dinamita) y los de travesura (grasa, miel, cebolla, carcoma, ratón, etc.). Usar los primeros no da problemas, pero descubrir la utilidad de los segundos es un reto a la imaginación, un reto divertido.

Como podrás comprobar el planteamiento de este Jack The Nipper II no difiere mucho de la primera parte (por algo es la segunda parte). Sin



embargo, el número de pantallas es, en este caso, mucho mayor, te va a llevar una buena cantidad de tiempo pasearte por todas ellas. Pero eso es algo que no va a resultar aburrido: su diseño es realmente atractivo. Además, todo el juego transpira un excelente sentido del humor; empezando por la música, siguiendo con los enemigos y las travesuras que se pueden hacer y terminando por la idea, que es genial aun cuando no sea nueva. Después de este juego la jungla de tu ordenador nunca volverá a ser la misma.

José Juan García Quesada



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

TANK

Amstrad, Spectrum
Ocean

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

Ocean ha sido la encargada de realizar la conversión del juego de las máquinas de bares en SNK a las pantallas de nuestros ordenadores. Se trata, cómo no, de un nuevo arcade de guerra, con ciertas reminiscencias del «Commander», «Ikari Warriors», etc, pero bastante distinto en el fondo.

Para empezar, no tenemos una úni-

ca dirección hacia la que avanzar. Un scroll multidireccional bien conseguido nos permite movernos hacia donde queramos, aparte de la diferencia que supone manejar un tanque en lugar de un mercenario.

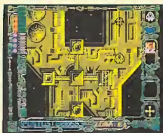
El desarrollo es lo que no lo diferencia mucho de sus antecesores: al igual que en éstos, debemos ir disparando y masacrando a todo bicho



STARDUST

Spectrum, Amstrad, MSX

Topo Soft



"Stardust" es un nombre galáctico para un programa mucho más galáctico todavía. En ésta, como en otras muchas galaxias, hay enemigos que preparan trampas infernales, naves empujadas en moles, y un héroe ocasional cazado al vuelo y cómo no, una peligrosa misión que cumplir.

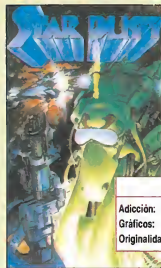
Por supuesto hemos decidido tomar partido en esta singular batalla y adoptar el papel de héroes, que generalmente es el más grato.

Nuestro objetivo es destruir los seis

paneles de que consta el generador del escudo que protege a las fuerzas del mal. Sencillo, ¿no? Pues de eso nada. Para empezar controlaremos una nave equipada con cuatro escudos protectores. Nuestro objetivo en esta primera parte es simplemente sobrevivir a los incesantes ataques enemigos. Si conseguimos superar esta fase podremos cargar la segunda parte del juego. En ella estaremos dentro del cruceiro insignia que alberga el generador. Nuestro protagonista es ahora un simpático humano que se desplaza a gran velocidad por la pantalla. Todos nuestros esfuerzos se dirigirán en este caso a destruir los paneles y regresar a nuestra nave para evitar que nos afecte la explosión.

«Stardust» es un arcade por excelencia, con todos los ingredientes que lo caracterizan. Un buen nivel en otro programa con sello español que confirma que nada tenemos que envidiar a nuestros vecinos ingleses.

Cristina M. Fernández



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

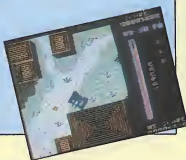
viviente que encontremos, antes de que nos masacren a nosotros. De vez en cuando unas flechas en el suelo nos indican el camino a seguir. También podemos encontrar bonos de varios tipos. Los gráficos no son excesivamente brillantes, pero tampoco se echan mucho en falta.

Pero seguramente, lo mejor del juego es la posibilidad de manejar la torreta del tanque independientemente de éste, con lo que podemos masacrar en cualquier dirección, y no sólo en la que nos estemos moviendo, aunque para hacer esto, suele ser preferible la ayuda de un segundo jugador que nos controle la torreta

mientras nosotros controlamos el tanque; así cada uno puede concentrarse en masacrar por su lado, con lo cual se masacra el doble.

En definitiva, es un juego bastante bueno en su clase, que hará las delicias de los masacradores.

Pablo Ariza



π^2

Spectrum

Mind Games

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

7

El profesor Brian Storm se encuentra en un estudio de televisión a punto de iniciar un curso, en directo, sobre geometría de sólidos. Instantes antes del comienzo del programa se da cuenta de que ha olvidado todas las fórmulas.

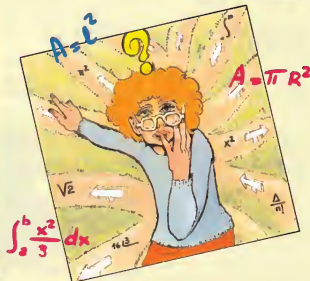
Tu misión consistirá en recorrer su mente a la búsqueda de esas fórmulas matemáticas flo que hagas después con ellas no es cosa tuya. Pero no esperes una aventura por cavernosas neuronas con batallas en cada dentría. El profesor funciona a base de ruedas. Estas ruedas forman engranajes que se encuentran en constante movimiento y que están poblados de enigmas. Toda la acción transcurre en el borde de las ruedas (la escena se ve desde arriba) y se controla únicamente con tres teclas.

El juego está estructurado en niveles. En cada uno de ellos debes recoger, en el orden correcto, los componentes de la fórmula correspondiente a ese nivel. Lógicamente, la dificultad va en aumento según se suceden los niveles; si bien, los problemas no son insalvables y con un poco de habilidad, atención y haciendo un buen uso de los objetos que encontrarás en ciertas ruedas es po-

sible seguir avanzando. Hay calculadoras para moverse más rápido, libros para incrementar el IQ (vald, martillos para cazar y golpear a los pensamientos (el enemigo) y cubos de basura para usar cuando el orden en que has cogido los símbolos no es el correcto. También existen diferentes tipos de pensamientos que tendrás que aprender a reconocer y a evitar.

El programa se deja jugar y consigue mantener un buen grado de interés. A ello contribuye todo: los gráficos son bastante buenos (dentro de lo que permite el planteamiento del juego) y la utilización de scroll es un detalle de agradecer; pero, probablemente, la originalidad de la idea sea una de las cosas que más atraen desde el primer momento.

José Juan García Quesada



IMPLOSION

Commodore
Cascade Games

En más de una ocasión hemos destacado en estas mismas páginas el nivel de calidad alcanzado en Commodore en la mayoría de los programas arcade. «Implosion» sigue esta línea y sin salirse de un argumento clásico —tal vez la única pega del programa—, ya que controlamos una nave que debe destruir a miles de enemigos, consigue alcanzar una calidad más que considerable.

Nuestro objetivo es destruir las células energéticas de cada nivel —el juego consta de ocho niveles—, localizando la salida hacia otras fases una vez que hayamos cumplido esta misión. Para ello contamos con un tiempo límite, aunque eso sí, si somos lo suficientemente habilidosos obtendremos a cambio del tiempo sobrante una cuantiosa bonificación.

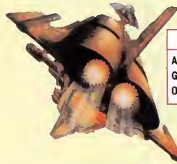
Muchos son los aspectos que podríamos destacar de este espectacular «Implosion», pero sin duda el per-



fecto scroll de pantalla, la calidad y los efectos sonoros son suficientes para confirmar este calificativo.

«Implosion» es un gran título, ante el que no cabe el aburrimiento. Una idea clásica que nuevamente nos invita a participar en una singular batalla espacial. Nada mejor contra el stress.

Cristina M. Fernández



STORMBRINGER

Amstrad Spectrum
M.A.D.

«Stormbringer» es la última parte de la famosa saga del Magic Knight, integrada por «Spellbound», «Finders Keepers» y «Knight Tyme», todos ellos editados por Mastertronic. Programados por David Jones, creador del sistema windimension usado en todos ellos. Este sistema, cuyo nombre se podría traducir por algo así como ventanación, se basa en una serie de ventanas y



COLONY

Amstrad
Bulldog

“1 de enero de 2059. La Tierra está excesivamente superpoblada. El gobierno ha decretado que el Programa de Colonización será implantado obligatoriamente. Los embarcos han comenzado ya. Empaqueta tus pertenencias y prepárate para partir en cuanto te lo notifiquen.”

Así comienzan las instrucciones de este programa de Bulldog, uno de los sellos de Mastertronic. El juego se desarrolla en uno de los planetas colonizados por los hombres que ya no cabían en la Tierra. No es un lugar agradable, es un planeta frío y poco acogedor, como la mayoría de los pla-



netas. Pero por si fuera poco encontrarse desterrados en un paraje desolado lejos de su hogar, los colonos de este planeta tienen que enfrentarse aún con otro problema: los habitantes indígenas.



Estos extraños seres extraterrestres tienen la desagradable costumbre de romper las vallas e introducirse en los sembrados para saciar su hambre, arrasando el alimento de los po-



subventanas con las que podemos acceder rápida y cómodamente a una gran cantidad de opciones y comandos.

Al principio nos puede parecer lioso, pero después podría resultar-nos hasta divertido, y no supondrá ningún problema para los que ya

bres habitantes de la colonia. En esta situación, nosotros asumimos el papel del robot de mantenimiento, con la misión de evitar que los susodichos seres acaben con el sustento de los seres humanos.

El juego se desarrolla con una mecánica no demasiado complicada, tenemos que destruir a los bichos que



veamos y reparar las cercas rotas, además de algunas otras tareas. Los gráficos no son gran cosa, pero esto queda compensado por algunos detalles originales en su desarrollo. En definitiva, otro juego de los denominados baratos, que no destaca por su gran calidad, pero que nos hará pasar algunos buenos ratos.

Pablo Ariza

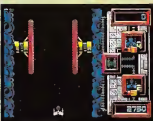
XECUTOR

Spectrum

Ace Software

Los fanáticos de los juegos arcade y, por qué no, todos los demás, estamos de enhorabuena. No así los teclados y joysticks, que van a sufrir lo suyo. «Xecutor» es uno de esos juegos que te dejan insensible el dedo: enemigos, enemigos y enemigos, y ni siquiera permite autofire. En fin, por lo menos esto hace que el juego gane en dificultad e interés.

En «Xecutor» manejas una nave que avanza por un territorio hostil, organizado en fases, esquivando obstáculos naturales, enemigos y disparos. No es posible retroceder (el escenario se va mostrando con un scroll ininterrumpido hacia arriba), aunque sí puedes adelantar o atrasar la posición de la nave dentro de la pantalla. También existe la posibilidad de mejorar el armamento de la nave, pudiendo conseguir desde un fuego más



rápido hasta un escudo que te protege parcialmente. Una opción interesante es la que te permite jugar contra otro jugador simultáneamente (aparecen las dos naves en pantalla y son controladas de forma independiente).

El programa está muy cuidado y el scroll y los gráficos llenos de colorido, son excelentes. Seguro que con él no vas a tener tiempo de pensar en aburrirte.

José Juan García Quesada

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

FORMULA 1 SIMULATOR

Commodore

Mastertronic



Mientras esperamos impacientes que la suerte, léase fortuna, nos sonría y nos permita adquirir un potente bólido de Fórmula 1, debemos conformarnos con conducir este otro bólido que Mastertronic pone a nuestra disposición.

«Fórmula 1» es un arcade de simulación que traslada a nuestra pantalla un gran premio automovilístico. Nuestro objetivo es participar manteniendo en todo momento la velocidad límite para conseguir llegar a la meta en el menor tiempo posible. Po-

demos seleccionar cualquiera de las ocho pistas, análogas a las reales, que se presentan en el menú central. Por lo demás «Fórmula 1» no aporta ninguna innovación importante a otros programas de semejante argumento y desarrollo.

El manejo de nuestro automóvil es muy sencillo, precisando sólo un hábil control de la velocidad según las exigencias del circuito y los reflejos suficientes para superar a nuestros contrincantes. También nos brinda la posibilidad de cambio automático o manual de marchas.

Este nuevo título de Mastertronic sin ser la última maravilla de la programación, sí satisfará a un sector concreto de usuarios dispuestos en todo momento a aceptar el reto de la velocidad.

Cristina M. Fernández



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

conozcan los juegos anteriores, en los que se utiliza dicho sistema.

El argumento es el siguiente: Para volver a tu tiempo y lugar desde la última aventura en el futuro, no tienes más remedio que usar una máquina del tiempo de segunda mano. Pero, ¡oh, horror de los horrores! la máquina tiene un accidente, y al llegar a tu tiempo descubres que has sido separado en dos. Tu otro yo resulta ser un monstruo, el Stormbringer (traidor de la tormenta), que está aterrorizando al pueblo. Pero no puedes luchar contra él, porque te destruirías a ti mismo, así que lo único que puedes hacer es volver a unirte con él en un

solo ser, cosa que él tratará de impedir.

Los que no conozcan los juegos anteriores descubrirán un juego de gran originalidad, que les sorprenderá, más de una vez ya que está cuidado hasta en los más pequeños detalles. Los que hayan jugado con los anteriores y los hayan disfrutado, disfrutarán también con éste aunque, ya se conocen algunos de los detalles, como el consabido anuncio y el conjunto «Quíticus Gamus». Pero si jugaste a los anteriores y no te gustaron, no compres éste: tampoco te gustará.

Pablo Ariza

MILK RACE

Amstrad

Mastertronic

La Milk Race (carrera de la leche), es uno de los acontecimientos más importantes en el mundo del ciclismo, con una popularidad mayor cada año. En el mes de mayo los mejores ciclistas de cada país acuden para realizar un recorrido de mil millas alrededor de toda Inglaterra. Este año hay un alto número de participantes: 84, y nosotros somos uno de ellos.

Partiendo de Newcastle-upon-Tyne, recorreremos varias etapas hasta llegar a Londres, contando con que no seamos eliminados antes en alguna de las pruebas de tiempo. Al comenzar el juego se nos muestra un mapa de Inglaterra con el itinerario de



5



la carrera y la etapa que vamos a realizar. Acto seguido comienza dicha etapa. A lo largo del recorrido hemos de elegir la marcha que más se adapta a la inclinación del terreno y a nuestras fuerzas.

Además hemos de intentar coger las botellas de leche que aparecen esporádicamente a los lados de la carretera para que aumente nuestra energía, todo ello a la vez que intentamos esquivar a los otros ciclistas y a los baches.

Los gráficos, sin alcanzar la perfección, son buenos, resultando destacable el que se hayan usado dos modos de pantalla simultáneamente para conseguir una mayor resolución en el área de juego sin perder colores. Una buena música completa un juego que, sin demasiadas pretensiones, consigue distraer un rato.

Pablo Ariza



ACE 2

Commodore

Cascade Games

Si en duda, los adictos a los simuladores de vuelo recordarán la primera parte de este programa, que apareció hace más o menos un año y que ha sido incluida recientemente por la compañía Elite en el volumen dos del 'six pack.



CENTURIONS

Commodore, Spectrum, Amstrad

Reaktor

Lo primero que llama la atención al cargar centurions es la excelente presentación. Merece la pena detenerse unos minutos para observar la secuencia inicial y escuchar la magnífica banda sonora. ¡Sencillamente genial!

Desgraciadamente, el mundo de los juegos para el Commodore 64 está lleno de ejemplos de programas muy bien presentados, pero que luego se quedan sólo en juegos de artificio. ¿Es éste el caso de Centurions? En absoluto.

Centurions es básicamente un juego al estilo de los exitosos Gauntlet, Druid, Dandy y demás. Es decir, no

puede decirse que sea un prodigio de originalidad. Sin embargo, posee la personalidad suficiente para situarse, como mínimo, al mismo nivel que sus parientes.

Debemos completar tres niveles, recogiendo los seis pedazos de la llave que permite el acceso al siguiente ni-



7



«Ace 2» sigue fielmente la línea de su predecesor, equiparándose ambos programas en lo que a calidad se re-

fieri, intentando en todo momento trasladar al ordenador las características de un avión real.

Uno de los aspectos más sobresalientes de «Ace 2» es la posibilidad de modificar a nuestro gusto muchas de las situaciones preestablecidas por el programa. Para empezar podemos escoger entre dos modalidades de juego, el combate entre aviones a corta distancia o un conflicto de escala completa, ambas constituyen por sí solas dos programas independientes. También podemos elegir el nivel de juego del ordenador en la opción de

un jugador y delimitar el número de aviones de que disponemos para cumplir nuestra misión. Incluye la posibilidad de escoger entre cuatro tipos de armas, según la estrategia de cada jugador.

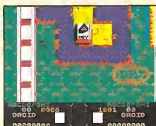
«Ace 2» es un completo simulador, no excesivamente complicado, con el que se pretende acercar los simuladores al gran público, acabando con la antigua leyenda de que sólo las «mentes privilegiadas» pueden sentarse en la cabina de mandos de un avión de combate.

Cristina M. Fernández



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7



vel. Para ello, dispondremos de un robot y tres androides. Inicialmente disponemos sólo del robot, cuyo armamento es reducido, pero podremos mutar en uno de los tres androides con sólo pisar la zona a ello destinada. Cada nivel es, en síntesis, un gran laberinto lleno de puertas que sólo se abrirán con las llaves adecuadas, y lleno también de múltiples tipos de enemigos empeñados en hacer fracasar nuestra misión.

Las llaves que abren las distintas puertas dentro de los niveles se hallan dispersas por todo el escenario

y rodeadas por fosos, arenas movedizas o agua. Es aquí donde radica el principal factor del juego, puesto que cada android sólo puede andar por encima de uno de estos elementos y el robot no puede pisar ninguno de ellos. Con estas premisas, el juego se convierte en un puzzle gigante: deberemos tener en cuenta el android a utilizar para coger determinada llave, que nos permitirá acceder a determinada sección, en la que habrá determinada fracción de la llave principal...

Otras características a destacar

son: bonus esparcidos por los distintos niveles, armas adicionales para aumentar la potencia de ataque de los androides, etc. Los gráficos son sencillos pero muy variados, y el sonido durante el juego es suficiente para mantener la ambientación.

Si te gustaron Gauntlet, Druid y Dandy, Centurions es para ti. Si no, quizá Centurions te haga descubrir los placeres de trazar complejos mapas y pasarte tardes enteras pensando en resolver innumerables rompecabezas. Un buen juego, con una fenomenal presentación.

Francisco Verdú

TRANTOR

Spectrum

Go

Trantor es el primer programa editado en nuestro país por la compañía Probe y distribuido por Go, y después de jugar con él tenemos que reconocer que lo único que se le puede reprochar es que hayan tardado tanto en editar un programa.

Y es que «Trantor» es una vuela a los clásicos arcades de calidad, con un movimiento y unos gráficos de excelente calidad, siendo estos últimos además de un considerable tamaño. También se le han añadido algunos detalles de videoaventura, como es el hecho de que nuestro cibernético guerrero deba examinar los múltiples



terminales de ordenador repartidos por el escenario del programa. En algunos encontrará objetos que le ayudarán a resolver su misión, en otros podrá recuperar su energía y recargar su potente lanzallamas, en otros obtendrá letras con las que podrá formar una clave secreta. Si introduce esta clave en un terminal de seguridad, le será facilitada otra clave con la cual podrá poner en funcionamiento un transportador con el que... Bueno, no vamos a contarlos todo. Lo mejor es que seáis vosotros mismos los que descubráis las fantásticas posibilidades de este magnífico programa.

Mención especial para la secuencia de presentación del juego, que además de original tiene una calidad gráfica cercana a la perfección.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

RED L.E.D.

Commodore, Spectrum
Starlight Software

Red L.E.D. viene acompañado, como no, de una extraña y complicada historia de ciencia ficción. Pero como suelen ser bastante aburridas e irrelevantes para el desarrollo del juego, iremos al grano.

La acción se desarrolla en un universo formado por 37 mundos intercomunicados entre sí formando una complicada red. Tu deberás conquistar algunos de estos mundos para conseguir establecer un camino seguro, a través de mundos aliados, que una los dos extremos del universo. Para ello, dispones de 3 sofisticados robots, cada uno con distintas características que les hacen útiles en determinadas circunstancias. Los mundos son muy parecidos a los escenarios de Spindizzy o Marble Madness, pero están plagados de robots enemigos y peligros varios que inten-



tarán que tus robots no puedan cumplir su misión en el tiempo establecido, ¡sólo una hora!

Para conquistar un mundo, tus robots deberán encontrar todos los acumuladores de energía y encontrar la salida (señalada por unas flechas que parpadearán sólo cuando tengas todos los acumuladores). ¿Fácil? Ni hablar. En los mundos encontrarás innume-

rables enemigos que con sólo tocarlos, restarán energía a tus robots. Además, están llenos de agujeros en los que puedes caer con la consiguiente pérdida de un minuto en el tiempo de la misión, y lagos ácidos mortales. Pero también poseen cosas agradables: congeladores de ácido, recuperadores de tiempo, teletransportadores, etc. Algunos robots poseen características especiales que deberás descubrir (por ejemplo, uno de ellos puede andar por los lagos

ácidos y que los hacen especialmente adecuados en determinadas situaciones.

Todos estos ingredientes, y muchos más que resultaría largo de enumerar, configuran un programa de gran calidad. El movimiento de los robots sobre la superficie de los mundos está muy logrado y el efecto tridimensional es excelente. Si a todo esto unimos unos gráficos elaborados y un alto grado de acción ininterrumpida, obtenemos un programa que merece estar en cualquier colección.

Sólo un punto negro: el sonido. Con unos simples efectos sonoros aquí y allí, el sonido no está a la altura estándar de los programas del Commodore 64. No se puede tener todo...

Francisco Verdú



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

NEBULUS

Spectrum, Commodore
Hewson Consultants

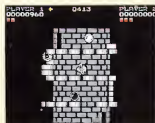
Muchos han sido los programas que han desfilado por esta redacción, pero sólo unos cuantos han conseguido sorprendernos. Este es el caso de Nebulus. Programado por John Phillips, autor del popular Impossible, es un juego realmente original.

Nebulus podría englobarse dentro de la clasificación general de arcade, ya que para poder completar la misión sólo se precisa habilidad y reflejos, como en este tipo de programas. Pero, sin embargo, su original desarrollo le diferencia de cualquier otro título.

Nuestro objetivo principal es llegar a lo más alto de una torre que gira. Controlamos a un curioso personaje, del que llama la atención su prominente cabeza y sus no menos espec-



taculares ojos. Nuestro protagonista debe avanzar hasta encontrar una ventana y allí, a simple toque de tecla, entrará por ella apareciendo en otro lugar de la torre, en un piso superior. Este es uno de los aspectos más conseguidos del juego. Mientras nuestro personaje entra en la torre,



ésta gira en pantalla con un sensacional scroll.

El juego no está exento de peligros. En nuestro ascenso hacia la fama nos acompañarán insistentes enemigos móviles y obstáculos fijos que podremos memorizar progresivamente, como plataformas de apoyo que desaparecen o superficies resbaladizas. Ante ellos sólo cabe huir o hacer buen uso de nuestro arma lanza esferas.

Nebulus es un juego sensacional que, aunque gráficamente no alcanza el gran nivel de otros programas de Hewson, esto se solventa con una tremenda adición y un scroll perfecto. Si estáis preparados para la ascensión sólo precisáis paciencia y someter vuestros reflejos a una buena puesta a punto; de lo contrario y siempre caeréis al vacío.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9

STAR WARS®

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE



ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.

GRANDES EXITOS DEL

BACK TO THE FUTURE



GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA



DISPONIBLE PARA:

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD/CASSETTE

C
S
A

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



CINE EN TU ORDENADOR



A L E N S EL REGRESO



Pase único
1.695 Ptas.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

MEGA CORP

Spectrum-Amstrad

Dinamic

Mega Corp es el segundo título de la serie de aventuras conversacionales de Dinamic. Siguiendo la línea marcada por Don Quijote, Mega Corp cambia de escenario y de ambientación, trasladándose a muchos años luz de nuestra galaxia.

Nuestro protagonista es un androide, de la especie mercenarios-mercenarios, es decir, vende sus servicios a cambio de sustanciosos bienes materiales. En esta ocasión se ha puesto a las órdenes del Imperio y su objetivo es liberar un planeta inexplorado del dominio de la Confederación. Si lo consigue se convertirá en el gobernador del territorio.

El juego consta de dos partes, pudiendo acceder sólo a la segunda si obtenemos el código. En la primera fase debemos superar todos los pe-

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8



ligros del bosque y llegar a la ciudad. En la segunda, nuestro objetivo es convencer a los rebeldes de que se levanten contra la Confederación y hacernos después con el poder.

Mega Corp es un entretenido programa con sencillas órdenes, buenos gráficos que debemos observar para completar el juego, problemas que sólo podremos resolver con lógica e imagi-

nación y variados peligros que aumentan su adicción. Sólo se diferencia del Quijote en que en éste las órdenes deben ser dadas en modo imperativo porque de lo contrario no serán entendidas. Una gran aventura con la que Dinamic por fin ha destruido el mito de que los programas conversacionales no son en España bien aceptados.

Cristina M. Fernández

CHARLY DIAMS

Amstrad

Loricels

Este es uno de esos juegos marcado con el sello inconfundible de la compañía francesa Loricels, de la cual nos han llegado en los últimos tiempos algunos claros exponentes, distintos entre sí y, en general, bastante diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver.

Charly Diams está muy en la línea de Billy el Barriobajero y el personaje nos recuerda mucho al de este divertido juego. Sin embargo, la historia es otra muy distinta, aunque eso sí, tampoco en esta ocasión tendremos que realizar una peligrosa misión para salvar a la humanidad. Nuestro objetivo es mucho más simple que todo eso, se trata de lograr poseer, con el sano fin de enriquecernos, los fabulosos diamantes azules.

Para ello, antes habrá que descubrir y cortar las siete flores milagrosas que se encuentran repartidas por diversos lugares del mundo y que son



la única llave que nos permitirá acceder al codiciado tesoro.

Como las flores se encuentran muy dispersas, será necesario recorrer lugares muy diversos y alejados entre sí, pasando, por ejemplo, del golfo de Bengala al desierto de Teneré, de la compañía Berrichonne a la cordillera de los Andes, o del lago Titicaca a otros lejanos lugares, por una larga y peligrosa ruta plagada de enemigos empeñados en cortar de golpe las ansias de riqueza y el espíritu aventurero que caracteriza a nuestro héroe.

Estamos ante un juego original pla-



gado de simpáticos detalles que lo hacen muy adictivo y, sobre todo, bastante divertido. Los gráficos no son maravillosos, pero en esta ocasión tampoco importa.

Gabriel Nieto

MISSION

Amstrad

Loricels

Solo, compungido, pequeñito él, armado con su casco láser, nuestro valiente protagonista se dispone a recorrer las más de ochenta habitaciones de este divertido juego de Loricels, que nos recuerda mucho a Knight Lore y compañía, pero en versión francesa y con cambios importantes.

Nuestra misión consiste en recuperar la fórmula del Megatrón, una potente bomba que el agente Malax quiere vender a una potencia enemiga. Para lograrlo, habrá que sortear los numerosos peligros que nos aguardan y evitar con mucha habilidad las trampas que el malvado agente nos tiene preparadas en un recinto muy poco amistoso.

El personaje, en esta ocasión, es un tipo pequeñito donde los haya, de apariencia simpática, que tiene que atravesar un sinfín de habitaciones en su lucha por evitar la catástrofe nuclear. Estas habitaciones son tridimensionales y contienen una serie de

QUEDEX

Commodore

Thalamus

Caramba, otro programa de la casa Thalamus (Y programado por Stavros Fasoulas! ¡¡Fantástico!!).

A buen seguro, ésta será la primera reacción de cualquier aficionado a los juegos de Commodore 64 que haya seguido mínimamente la evolución del software en los últimos tiempos. Para los no enterados diremos que Thalamus saltó a la fama hace cosa de un año al sorprender al mundo de los juegos de ordenador con su primer programa, «Sanxion», un fenomenal arcade que ha pasado ya a ser un clásico. Posteriormente lan-

AMAUROTE

Commodore Amstrad Spectrum
Mastertronic

Como oficial de la Real Armada de Amaurote, recibes una tajante orden de tu comandante: debes librar a la ciudad de la terrible plaga de insectos que se ha apoderado de ella. Para la misión dispondrás de un sofisticado carro de combate: el Arachnus 4. Esta potente máquina de guerra está equipada con lo último en tecnología de radar. Dispone también de un equipo de comunicación directa vía radio. Por último, el Arachnus 4 puede transportar hasta 30 bombas y una superbomba. Como ayuda financiera para tu misión, se te concede un crédito de 5.000.000 de dólares (¡como para olvidarte de todo y huir a Sudamérica!).

Hasta aquí el argumento oficial. Pero, ¿qué nos encontramos cuando pulsamos el 'fire' para empezar? Nos hallamos ante una ciudad compuesta de 25 distritos independientes, que debemos limpiar de insectos. Podemos empezar por cualquiera, pero para terminar la misión debemos acabarlos todos. Una vez escogido un distrito (poco importa cuál, pues, gráficos aparte, se diferencian en poco),



pasamos a contemplar una vista aérea de la ciudad, donde nuestra nave se materializará. Guiándonos por el radar deberemos localizar los insectos invasores para destruirlos a base de bombazos. Pero el nivel no podrá terminarse hasta eliminar al insecto madre. Para ello necesitaremos una superbomba. Una vez saneado el distrito, podremos pasar a otro y repetir la operación con todos los restantes.

«Amaurote» es un programa digno, con gráficos cuidados y variados, sonido de buen nivel, pero quizá falla un poco en cuanto a interés y adicción.

Francisco Verdú



trampas diabólicas que hay que tratar de evitar a toda costa. La tarea no es nada fácil y requiere un concienzudo estudio de la situación con el fin de encontrar la mejor manera de evitar los numerosos peligros que nos acechan y, de paso, acertar con la salida correcta. Encontraremos también algunas armas repartidas por las habitaciones que nos servirán de inestimable ayuda para continuar con la misión.

El programa, en líneas generales, está bien construido, tiene unos buenos gráficos y consigue, desde el primer momento, acabar nuestra atención. Lo cual no está nada mal.

Gabriel Nieto



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8



zó un nuevo programa, «Delta», que superó el difícil listón que había dejado su antecesor. Ambos estaban escritos por un muchacho hasta entonces desconocido (Fasbules) y se caracterizaban por su increíble nivel técnico, gráfico y sonoro (pocas veces igualado), dentro del más puro estilo arcade espacial. Ante este currículum, es lógico que nuestro espíritu de jugadores insaciables saltara de alegría

ante la aparición del tercer programa: «Quedex».

Cargamos el programa y nos encontramos ante unos gráficos y música marca de la casa, es decir, estupendos. Pero tras atenta observación de la breve demostración que efectúa el programa y una rápida ojeada a las instrucciones, advertimos una inesperada realidad: ¡no es un arcade espacial! Superada la sorpresa, surge la pregunta evidente: ¿qué es «Quedex»?

La respuesta no es fácil. «Quedex» no puede englobarse en ningún grupo definido, puesto que se trata de una idea completamente nueva. Por no ser, no es ni tan sólo un juego; ¡son 10 juegos en uno! Tampoco es fácil decir si «Quedex» es o no es un buen programa. Aclarémosnos...

Se trata de conducir una especie de pelota metálica a través de 10 ni-

veles o planos, cada uno de los cuales es en sí un juego individual. Las distintas tareas que hay que llevar a cabo en cada plano van desde el simple entrenamiento en el manejo de la bola hasta resolver complicados puzzles. La pelota sólo puede desplazarse y efectuar saltos, en número variable según el nivel. Encontraremos llaves que abren puertas, amuletos que habrá que recoger, obstáculos que destruir, esqueletos que evitar, laberintos invisibles, suelos peligrosos, precipicios que habrá que saltar, extraños tubos que nos absorberán o repelerán, etc. Todo ello configura 10 minijuegos independientes, jugables en cualquier orden, de gran variedad y originalidad y que deberán ser completados en carrera contra el tiempo.

A cada jugador le gustarán unos determinados juegos, y posiblemente lle-

gará a odiar otros. Así mismo, la variedad afecta también al nivel de dificultad de cada plano; hay algunos facilísimos y otros casi imposibles, factor éste que incrementa el desinterés general ante un programa inusual como éste.

«Quedex» es un curioso programa, bien realizado, bien presentado... pero más que nada diferente, que no obstante puede decepcionar a los que esperaban la tercera entrega de la saga de «Delta/Sanxion».

Francisco Verdú

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

THUNDERCATS

Spectrum

Elite

Lion-0, agente del planeta Cats-Lair y miembro del equipo de los Thundercats, se encontraba lejos de su hogar cumpliendo una misión a la que había sido destinado cuando a través de su videotélex recibió una noticia que le dejó petrificado... Los malvados Molemen, secuaces de Mumm-Ra, un perverso y poderoso príncipe espacial habían atacado por sorpresa, secuestrando a varios miembros del equipo Thundercats y, lo que era aún peor, habían robado el ojo de Thundera, la joya mágica que guardaba en su interior el poder místico de la espada de los presagios.

Nuestro héroe se juró a sí mismo que no descansaría hasta rescatar la joya y liberar a sus compañeros. Para ello debía infiltrarse en el castillo



Plunder, la guarida de Mumm-Ra, sorteando las múltiples trampas que encerraba y luchando contra los guardianes que lo custodiaban.

Este es, a grandes rasgos, el argumento de «Thundercats», el nuevo programa de Elite, un juego llamado a convertirse en número uno y que sin duda devolverá a esta compañía la fama que se ganó con títulos anteriores dentro del campo de los programas de acción.



El programa consta de 14 fases que deberemos recorrer para recuperar el ojo de Thundera. Contamos con un tiempo límite para completar cada fase y con la exigua, por no decir ridícula, cantidad de seis vidas para cubrir el total de la misión. Al final de cada fase se nos recompensará con un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eli-

minado y del tiempo que nos haya sobrado. Además, podremos recoger por el camino algunas ayudas, como armas o vidas extra.

Existen algunas fases donde podremos conseguir la nada despreciable cifra de 25.000 puntos si conseguimos rescatar a uno de nuestros compañeros, pero sólo dispondremos de una vida para intentarlo. Caso de que la perdamos, pasaremos al siguiente nivel perdiendo la oportunidad de incrementar nuestro marcador.

«Thundercats» es un excelente programa arcade, en el que destacan especialmente los gráficos, y sobre todo el excepcional movimiento de nuestro personaje, aunque cuenta, como es habitual en los programas de Elite, con un alto grado de dificultad.

José Emilio Barbero



INTERNATIONAL KARATE +

Comodore

System 3

Uno de los temas más llevados al mundo de los ordenadores es, sin duda, el de las artes marciales, y más concretamente el kárate. Cuando hace algún tiempo apareció «The way of the exploding fist», supuso una verdadera revolución. Comparado con los intentos que se habían realizado previamente, «Exploding fist» parecía de otra galaxia: excelentes gráficos y sonido y los karatekas se movían con una velocidad endiablada. Este programa fue todo un éxito, pasando a ser un clásico indiscutible y al mismo tiempo referencia para cualquier otro juego de kárate en el futuro. En cierto sentido, Exploding Fist pasó a ser considerado el juego de kárate y pocos creíamos que fuera ni tan siquiera igualable.

Fue en este estado de cosas cuando un buen día, apareció «International Karate». Y surgió la polémica. Lo imposible sucedió. Había surgido un programa de kárate



te que igualaba a Exploding Fist. Ahora nos encontramos ante «International Karate +». Los fanáticos de este tipo de juegos estamos enhorabuena, puesto que, por fin, un programa supera a los dos antecesores ilustres. ¿Es esto posible? ¿Son los gráficos mejores? ¿Hay mayor variedad de movimientos? ¿Son éstos más rápidos? No. Los gráficos, la variedad y el número de movimientos posibles son los mismos de siempre. Entonces, ¿en qué lo supera? En algo que a muchos sorprenderá: mientras que en International Karate (y en general en todos los juegos de este tipo) luchamos contra un solo jugador humano o computerizado, en «International Karate +» luchamos contra dos adversarios computerizados

¡simultáneamente! lo dos humanos contra el ordenador. ¿Sorprendidos? Pues bien, aquí está la clave de «International Karate +». Ya no nos servirán las viejas secuencias de movimientos repetidas hasta la saciedad. Ahora deberemos emplear una táctica totalmente distinta ante la dificultad multiplicada por dos que supone luchar con dos contrincantes. En cierto modo puede esto suponer un renacimiento de los juegos de kárate por ordenador. Por lo demás, los movimientos son los mismos que en «International Karate» excepto tres de ellos: un cabezazo estilo «Barbariano», un salto con patada a derecha e izquierda (para noquear a dos enemigos a la vez) y, el más espectacular,

una voltereta hacia atrás apoyando las manos en el suelo, que es una maravilla de animación. Sin embargo, estos movimientos sustituyen a otros tantos de los anteriores programas.

Por lo demás, sólo hay un escenario de fondo, si bien está animado, y la banda sonora es buena, aunque suena un poco apagada. Existe una pantalla de bonus en la que hay que evitar el contacto con numerosas bolas mediante un escudo, muy bien realizada y atractiva. Todo ello hace que «International Karate +» sea sin duda el programa de kárate del momento, y una nueva referencia para futuros intentos.

Francisco Verdú



La Valoración que figura en los recuadros rojos con números en blanco es la que otorga la revista independientemente de la opinión de los críticos a cada uno de los juegos.

V

LA NUEVA IMAGEN DEL LIDER



DINAMIC 

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

FREDDY HARDEST

FICHA TÉCNICA

- Dominio de las artes marciales: Patada - Puñetazo - Protección.
- Turbo-laser de carga atmosférica.
- Balte controlable en altura y dirección.
- 30 Pantallas de Multiscroll.
- 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
- 16 Terminales de ordenador para hacer de Hackier.
- Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
- 5 Espacios de animales hostiles.
- 3 Tipos de Androides asesinos.

FX DOBLE CARGA

Significa dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima actividad. Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.



SPECTRUM



COMMODORE



AMSTRAD CPC



MSX

FREDDY HARDEST, agente secreto y reputado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un coze. **FREDDY**, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las vigallas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su laser... **FREDDY**, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.

DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE, PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOOF-ES

TiENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 - 18 - 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 246 - 78 - 87.

875

Spectrum **Amstrad CPC** **Max** **Max2** **Pc compatibles**



875



UN ARCADE INCREÍBLE.
UNA VIDEO-AVENTURA AL 100%.

DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE, PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE
MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: [91] 314 - 18 - 04.
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: [91] 248 - 78 - 87.

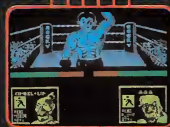
Rocky

El clásico de SPECTRUM
ahora en
MSX



875

Simulación
tridimensional
de un combate
de boxeo.
Lucha contra
CIMBEL-LIN,
TED MATARE,
JANSEN SINO
y FIGHTER BULL
para alzarte con el título mundial.



MEGA-CORP

SPECTRUM · AMSTRAD CPC · MSX · MSX2 · COMMODORE

875



IMPORTANTE MEGACORPORACION IMPERIAL

BUSCA:

Ejecutivo agresivo para cubrir plaza en el departamento de control político y conquistas planetarias.

El candidato tendrá a su cargo a un **AGENTE OPERATIVO** de la 5.ª generación, equipado con el más sofisticado material de combate.

Imprescindible:

dominio de lenguaje **Kuak** y del Sistema Operativo **V-MSMOS 3.9**
 Se valorará experiencia previa en guerrilla cósmica y contraespionaje.
 Formación en pilotaje de naves intergalácticas a cargo de la **MEGACORP**.

Salario:

625.000 créditos más comisiones.

Misión:

Arrebatarle todo un planeta a la **FEDERACION HARK**

Interesados: contactar con el **TELEFONANDOONO** (91) 240 7867
Abandonar androides series FAROUS-232 y 233.

AD
ADVENTURAS DINAMIC

AVENIR: 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

RANARAMA

Hewson

Si hay una característica que defina a «Ranarama» es, sin duda, la originalidad. Partiendo de un argumento teóricamente clásico, nos encontramos ante un programa que combina a partes iguales adicción y calidad.

Nuestro objetivo es guiar a una rana a través de un misterioso laberinto, eliminando a los diferentes enemigos pa-



vel o destruir a todos los enemigos de la pantalla. Hasta aquí todo es normal, pero sin embargo, si nos centramos en el tratamiento de la pantalla y en el desarrollo del juego observaremos cómo ante nosotros tenemos un mundo desconocido.

Ranarama en la versión de Atari no aporta nada nuevo a las versiones que ya conocíamos, excepto una mayor riqueza de colorido y un más cuidado tratamiento gráfico. Sin embargo, es también de ley reseñar que poco se podía hacer si tenemos en cuenta que el nivel alcanzado en la versión de Spectrum es poco menos que insuperable.

ROAD RUNNER

U.S. Gold

Reconocemos que después de ver las versiones de Spectrum y Commodore de este mismo juego nuestro escepticismo era total. Pero realmente, ahora podemos afirmar que las diferencias con la versión de Atari son abismales, siendo esta última versión la única que realmente merece la pena.



nos y nuestro único objetivo es huir del Coyote evitando sus trampas mientras reponemos energía con piensos o limonada.

Además de la dificultad que supone huir con el Coyote pisándonos los talones, ésta se verá incrementada por la obligación de reponer alimentos, saltar obstáculos e intentar en todo momento jugarle malas pasadas, usando nuestra imaginación, a nuestro incansable enemigo.

Las diferencias con el resto de las versiones, como ya hemos señalado, son abis-



El argumento del juego nos remite al de las películas de dibujos animados. Adoptamos el papel del correcami-



ARKANOID

Imagine

Después de enfrentarnos durante mucho tiempo a neuróticas batallas espaciales, complejos simuladores o auténticas videoaventuras de película, es una gratificante sensación enfrentarnos al más clásico de los videojuegos, el «machaca-ladrillos».



En esta ocasión su nombre es «Arkanoid» y procede directamente de las máquinas de la calle. Este programa, versionado en su momento



para otros ordenadores, es en la versión Atari en la que más se asemeja al original, alcanzando un nivel excepcional. El objetivo del juego es

controlar con una raqueta una pelota que dirigida al lugar correcto destruye todos los ladrillos que encuentre a su paso.

El número total de fases a superar es de 32 y para poder acceder a una nueva fase es preciso destruir todos los ladrillos de la pantalla y esquivar a los obstáculos móviles de cada nivel.

Como ayuda al destruir algunos ladrillos serán liberadas efectivas sorpresas. De este modo será posible des-



TAI-PAN

Ocean

Tal vez sea el escenario escogido para ambientar este juego, o quizá tal vez el argumento que nos lleva a historias de piratas y comerciantes, pero «Tai-Pan» en la versión de Atari más que un juego alcanza la categoría de una película en la que pode-

mos participar; es más, en la que debemos participar.

Nuestro objetivo es convertirnos en un Tai-Pan, categoría máxima alcanzada por los comerciantes de la China, acumulando gran cantidad de bienes. Comenzaremos sin dinero y cuando localicemos a un prestamista invertiremos el dinero en el material que consideremos adecuado para comerciar así como en el barco y la tripulación. En todo momento debemos mantener una estrategia. Bien optar por comportarnos como comerciantes honrados visitando los puertos con nuestra mercancía o

bien convirtiéndonos en piratas que se dedicarán al contrabando y podrán apropiarse la mercancía ajena.

«Tai-Pan» es un juego ameno aunque alcance la máxima categoría puede suponer muchas horas de dedicación y esfuerzo. Los grandes comerciantes no se hacen en un día, prueba nuevas tácticas en una versión sensiblemente mejorada de las que ya conocíamos.



BARBARIAN

Palace Software

Todo o casi todo se ha dicho ya de este programa que ha ocupado durante meses el primer lugar en nuestra sección «Los recomendados». Para quienes no conocen más que la sugerente carátula del juego, aclaramos que «Barbarian» es un juego de lucha. Nuestro objetivo es



eliminar a golpe de espada a los diferentes contrincantes que aparecen progresivamente.

Este tipo de juegos normal-

mente despiertan grandes niveles de aceptación, pero en este caso además su interés crece al incluir detalles de gran originalidad.

Destacan de este modo los conseguidísimos efectos sonoros y gráficos, cuidando hasta los más mínimos detalles, como la sangre o el personaje que aparece en pantalla para recoger los restos de los guerreros. Por lo demás, está acompañado por una riqueza excepcional de movimientos que en algunos momentos parece enfrentarnos a una situación real.

«Barbarian» en la versión de Atari mantiene la adición del juego y mejora los aspectos gráficos y sonoros, aunque para ser sinceros el resto de los aspectos no precisan mejora alguna. Un excepcional arcade que no puede faltar en ninguna programación que se precie aunque sólo sea por pasar muchas horas contemplándolo.

de acceder a una nueva fase sin destruir todos los ladillos, a acompañar a nuestra pelota con un potente disparo que causará el mismo efecto, pasando por un ralentizador de la pelota y un aumento sustancial del tamaño de la raqueta, entre otras cosas.

Hoy por hoy, «Arkanoid» es el título más adictivo que ha pasado por nuestras manos y sin duda el que más alabanzas en este sentido ha conseguido. Un programa eficaz contra el stress y los nervios descontrolados, aunque corremos el riesgo de abandonar cualquier otra actividad para permanecer ante la pantalla durante horas.

Exclusivamente para adictos que nos les importe jugar-se el tipo con una sobredosis de acción.



9



9

LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

A costumbrados a ver ciertos productos para PC más propios de figurar en el cubo de la basura, que en cualquier programoteca que se digna serlo, nos sorprende encontrar un juego fiel gráficamente a la versión original para la que fue creado. Y es que «Livingstone, Supongo» ha sido versionado con un fin claro, que los usuarios de PC puedan disfrutar de un buen

juego sin aminorar versiones de otros ordenadores menos potentes que sin embargo por regla general, consiguen resultados mucho más satisfactorios.

La historia es la misma, nuestro protagonista tendrá que adentrarse en una peligrosa selva plagada de plantas carnívoras, serpientes y otros bichos hostiles que habitan aquel siniestro lugar, para rescatar al doctor Livingstone, desaparecido hace algún tiempo mientras merodeaba por aquellos lares.

Para lograrlo, antes tendrá que recuperar los diamantes de la diosa de la Danza, protegidos por unos feroces indígenas con cara de muy pocos amigos.

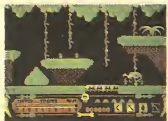
El juego de principio a fin

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

es una excitante aventura en la que todo es posible. Pasamos de un lugar a otro casi

sin darnos cuenta y estemos donde estemos, lo cierto es que no tendremos ni un solo segundo de descanso, la aventura es siempre la aventura y jugar con Livingstone de verdad merece la pena.



THE GREAT ESCAPE

Ocean

Poco se puede decir de este juego que no se haya dicho ya. Basado en una historia original, con unos buenos gráficos y un nivel de adicción bastante alto, Great Escape se convirtió en su día en un exitoso programa.

Ahora nos llega esta versión para PC a la que poco más podemos añadir. Si el juego en la versión de Spectrum estaba bastante bien, aquí podríamos decir que es-

tá igual de bien. Poco o nada se ha cambiado, pero también es cierto que tampoco hacía falta. Quizá se echa de menos algo de colorido con el que se podría haber ilustra-

lidad y una gran dosis de inteligencia, tendremos que guiar a nuestro protagonista, prisionero de guerra en un campo nazi, hacia la ansiada libertad. Para ello es necesario que previamente hayamos trazado un plan de fuga, del cual dependerá el éxito o el fracaso de nuestra misión.

Si tuviéramos que destacar algo de este juego, sería sin lugar a dudas la perfecta ambientación en la que se desarrolla la historia, y que nos hace creer, en todo momento, que estamos viviendo una auténtica aventura.

Podemos decir que, en este caso, la versión de PC no aporta prácticamente nada nuevo al juego, pero también es verdad que en este caso no se podía hacer mucho más.



do más, si cabe, este apasionante programa.

Por si a estas alturas alguien todavía no lo conoce, añadiremos que se trata de una divertida aventura, en la que utilizando toda nuestra habi-



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

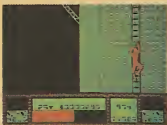
SABOTEUR II

Durell

Saboteur II» es uno de esos clásicos para Spectrum que ha pasado a engrosar las filas de los juegos pioneros de PC. Y es de agradecer que haya sido, precisamente, uno de los éxitos más representativos de la compañía Durell, uno de los primeros versionados.

El juego además de divertido es trepidante en todas sus fases (nueve para ser exactos) y está lleno de detalles que lo hacen mucho más adictivo aún de lo que fue en su día la primera parte.

El protagonista en esta ocasión es una mujer atrapada en el centro de mando del «Dictador», situado en la cum-



ONE ON ONE

Electronic Arts

Este juego fue en su día (en su versión Commodore) uno de los mayores éxitos en lo que a juegos deportivos para ordenador se refiere y, además, el claro predecesor de toda una nueva generación de programas de baloncesto que aún hoy copan los números uno de las listas de ventas.

Para muchos «One on One» sigue siendo un símbolo, y no porque no haya sido superado, que lo ha sido, sino por

todo lo que en su día significó.

El programa nos permite jugar un partido de baloncesto, con las reglas de la NBA, contra el ordenador u otro contrincante, en tres niveles de dificultad diferentes y eligiendo el tiempo de duración del partido.

El encuentro lo juegan dos contrincantes que representan a dos populares jugadores de la NBA, Julius Erving y Larry Bird. Por lo demás, to-

do se desarrolla como si de un partido real se tratase. Es posible encestar de tres puntos, driblar, poner tapones al contrario, recoger rebotes, tirar suspendido en el aire, hacer dobles, personales, lanzar tiros libres y cualquier otra

cosa que se nos ocurra, incluido el pedir tiempo. Sin olvidar, por supuesto, el detalle de que los jugadores se cansen de acuerdo al esfuerzo realizado, o el de la repetición de las jugadas más interesantes al final de cada tiempo.

Es un buen juego, algo devaluado si lo comparamos con la versión original de Commodore, pero en el que se dan las condiciones necesarias para que podamos vivir una apasionante jornada de basket.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

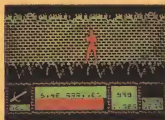
Pc



bre de una montaña plagada de túneles y cuevas subterráneas, protegidas por implacables guardianes que usan como mascotas feroces pumas «deboradores de intrusos». Salir de allí es poco menos que imposible, y todo un re-

to a nuestra habilidad. Encontraremos algunas ayudas a lo largo del recorrido, pero a pesar de ello la tarea que nos ha sido encomendada no resultará nada sencilla.

Estamos ante una nueva versión de un juego que fue muy bueno en el Spectrum, bastante malo en el Amstrad 6128, y que ahora en su adaptación para PC, podríamos calificar como altamente recomendable, adictivo y, al menos en esta ocasión, a la altura de las circunstancias, máxime teniendo en cuenta que habrá que recorrer 9 veces el tenebroso castillo, para poder terminar la aventura.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

ARKANOID

Imagine

Si tuviéramos que elegir el juego más adictivo del año, éste sería sin ningún género de dudas Arkanoid. Y lo curioso del caso es que se trata de un programa muy simple, con unos gráficos de lo más normalitos, que a pesar de todo, consigue lo que muy pocos programas han logrado antes, mantener pendientes de la pantalla a todos cuantos se acercan a él, sean o no, aficionados a los juegos de ordenador.

El objetivo no es otro, que el de ir rompiendo murallas de ladrillos, que dependiendo de la fase en la que nos encontremos, tendrán una forma distinta.

Hasta aquí todo podría parecer más o menos normal, pero donde radica de verdad la originalidad de este juego, es en los extras con los que sus creadores nos han deleitado. Como es el caso de esa serie de ayudas providenciales, procedentes de las alturas que dan una nueva di-

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

mensión al programa: paletas más grandes, provistas de disparos, ralentizadoras y multiplicadoras de proyectiles, son algunas de ellas.

A todo esto hay que sumarle, enemigos pegajosos, raras configuraciones de ladrillos con forma laberíntica, y ciertas zonas de difícil acceso que sólo a través de machacona insistencia.

Por lo que respecta a la versión de PC sólo podemos añadir que no aporta nada nuevo, y es una lástima, porque con las posibilidades de este ordenador todos esperábamos otra cosa. Al menos, afortunadamente, la adicción sigue siendo la misma. Lo cual no es poco.

THE END AND TIME OF THIS STORY IS OVER. AFTER THE INTERLUDE BOMBARDMENT HAS DESTROYED, A NEW CHAS COULD BE BUILT FROM IT.



CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

LIVINGSTONE SUPONGO

Si en este juego no queremos que el águila nos lleve a su nido, en la pantalla anterior a donde aparece por primera vez, al llegar por arriba nos asomamos, seleccionamos granadas y con poca fuerza las tiramos y matamos al gusano. Después seleccionamos la pértiga y nos dejamos caer, para rápidamente girar unos pasos a la izquierda pulsar la tecla de disparo, esperar a que esté al tope la fuerza y soltar. Llegamos volando a la pantalla siguiente hasta el segundo cocotero, saliendo rápidamente por la derecha y entonces en la siguiente pantalla, antes de que aparezca el águila, saltamos el charco y nos montamos en el tronco.

*Alonso Javaloyes Ferrer
(Sevilla)*

FAIRLIGHT

En esta sección en el número 27 publicastéis un trozo para FAIRLIGHT, pero he descubierto tres errores:

— Cuando se habla de una tercera pócima que hay que recoger, se dice que la encontraremos en una habitación falsa cuya puerta está en la pared derecha de una habitación que da a un pasillo en el que hay tres puertas y tres bolas. EN DICHO PASILLO SOLO HAY DOS BOLAS.

— La puerta secreta que



nos lleva a la cámara mortuoria no se encuentra en un camino con una roca. SE TRATA DE UN CAMINO SOLITARIO QUE LINDA A SU IZQUIERDA CON UNA ALTA PARED DE PIEDRA (Lo de buscar una pantalla en la que sólo hubiese un camino y una roca, tal como se decía, podía inducir a error). Para encontrar este camino, debéis hacer lo siguiente: una vez hayáis bajado del puente levadizo, seguid al frente. Os toparéis con un «Gordo» al que mataréis o esquivaréis saliendo de la cueva por la otra puerta. Al salir de la cueva tomad el camino de la derecha (según vuestro personaje). Llegaréis a una pantalla con un remolino, seguid el camino de la izquierda. El camino al que llegáis es el verdadero.

— Una vez en la cámara mortuoria, cuando tiramos al suelo el cadáver, queda una mesa con TRES hojas (no cuatro). La hoja que habrá que deslizar para encontrar el pozo es LA QUE ESTÁ A LA DERECHA.

*Victorino López Berjano
(Huelva)*

SABOTEUR II

Si caemos en la pantalla del árbol seco que hay en la parte superior izquierda del edificio, la alternativa a una caída mortal por el precipicio de la izquierda es la siguiente: tomamos carrerilla (tras haber recargado energía) y saltamos contra la pared. Nuestra saboteadora se introducirá en ella. Ahora la haremos avanzar lentamente y aparecerá, a salvo, en la parte inferior derecha del edificio.

*Miguel Ángel Joja
(Barcelona)*

TOP GUN

Para matar más fácilmente a los aviones en el Top Gun, poner el vuestro a unos 20.000 m de altura y esperar a que tu enemigo suba, más o menos, a esta altura. Hecho esto, bajar en picado y a los 500 m, o así, antes de chocar contra el suelo, controlar el avión. El enemigo te imitará, pero él si se estrellará.

*Óscar Cervera Úbeda
(Valencia)*



SCEPTRE OF BAGDAD

Todos los objetos útiles en el juego son:

The Haney (El trapo): si lo frotamos en la lámpara de la primera pantalla, la lámpara hablará y nos dará pistas sobre el juego.

The Flute (La flauta): elevará la cuerda de la casucha al lado del «air Bagdad», pudiendo meternos en la cuerda e ir a la terraza.

The Several Wings (Las plumas divinas): con ellas el Ángel de la fuente volará dejándonos entrar en ella.

The Miner Rat (rata): asustará al ama de casa, al lado de un espejo sobre una mesa, y así nos dejará pasar (...y, por cierto, no te dejes engañar por sus habladurías, sólo quiere calentarte la cabeza).

The Keys (Las llaves): abrirán un pasadizo en el armario que no puedes traspasar en el dormitorio.

The Fire Ring (La manilla de tapón): descorcharán el tapón gigante que hay una pantalla a la izquierda de las caratras y nos podremos meter en él.

The Trident (El tridente): lo clavaremos saltando en la os-

tra gigante de las cataratas y sacaremos una gran perla negra.

The Pearl (La perla): juntándola con el tirachinas quedará cargado (loaded).

The Sling Empty/Loaded (El tirachinas vacío/cargado): lo encontraremos encima de una fuente y cargaremos con la gran perla negra (the pearl) y nos servirá para descambiárselo al mono que hay encima de una palmera por un coco (the coconut).

The Coconut (El coco): lo usaremos siempre que queramos ir al desierto sin perder vida.

The Fish Helmet (El pez): una vez que hayamos cambiado el objeto del desierto por otro que no sirva, nos iremos otra vez al desierto con el Fish Helmet y el Coconut, y nos dejaremos caer por el lago (no nos matará si llevamos The Fish Helmet) y cambiaremos el coco por The Mi-



rror (cuidado con dejar The Fish Helmet porque nos matarían en el lago).

The Whip (El látigo): con él, el buey nos dejará que cojamos el eje de la rueda de su carro.

The Broken Axle (La rueda del carro): la cogemos del carro del buey y lo descambiaremos por el eje roto de la rueda de la polea que tiene elevado el puente; al descambiarlo, el puente se bajará.

The Alí Babá Book (Libro de Alí Babá): está encima de un taburete de la Biblioteca y hará abrirse la roca gigante que hay bajando por el tapón gigante.

The Purse Empty/Full (El

saco vacío/lleño): iremos a la roca gigante con el libro de Alí Babá y el saco, entraremos por ella y llenaremos el saco pasando por el oro sin saltar y cuando esté lleno (full) podremos entrar con él en las tiendas de armas y zapatos (estas tiendas son puertas cerradas a la izquierda del buey).

Trunk Blund/Sharped (La cuchilla despuntada/afilada): está en el desierto y se afila con el hacha de la tienda de armas y cuando está afilada (sharped) se usará para matar a un gigante más adelante.

The Axe (El hacha): afila el trunk blund para matar al gigante.

The Mirror (El espejo): a la izquierda de las escaleras de las serpientes hay una hechicera que convierte en piedra a todo aquel que se le acerca, con el espejo este hechizo se reflejará y...

Después de la pantalla de la hechicera hay un gigante, como ya hemos mencionado se mata con la cuchilla afilada (The Insect Net).

The Trunk Empty/Full (El caza insectos vacío/lleño). Con éste se caza el insecto que sale de la columna caída que se tira, anteriormente, poniéndolo encima de ella (en el tejado) y una vez que esté lleno (full), se irá a la pantalla de la araña que te mata y ésta habrá desaparecido.

The Sword (La espada): con ella, se cortará la tela de araña en la que colgaba la araña (the string).

The Slippers (Los zapatos): está en la tienda de zapatos y con ellos podemos pasar las cenizas ardientes que hay después del puente para coger The Bow.

The Bow Unstrung/Restring/Loaded (El arco sin tensar/tensado/cargado): se tensará con la tela de araña (the string) en la que colgaba la araña y se cargará con el carcaj y flechas (the quiver) y sirve para la pantalla de la palanca y la piedra colgada, la palanca nos impulsará y... cogemos The Sceptre en la próxima pantalla.

The Sceptre (El escetro): llévalo al balcón en el que estaba el látigo (a la derecha de la pantalla donde empezamos el juego) y el Sceptre será tuyo, el tesoro de Bagdad.

Hay un objeto que nos encontraremos en cada partida, una poción, que si la coge-

mos y después acabamos la partida porque nos mataron por Old game, y continuaremos desde el sitio donde cogimos la poción siguiendo la partida anterior en la posición que estábamos.

Fco. Navarrete
(Barcelona)



CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego, debes pulsar simultáneamente las teclas B, J y R cuando aparezca el menú.

Si lo que quieres es ver el final del juego, deberás hacer la misma operación, pero con las teclas L, O, V, y E. Esto os dará acceso a cargar la última fase.

Como curiosidad, si queréis ver un amoroso mensaje del programador a su chica, repetid la operación pulsando las teclas que forman el nombre de Jacqui.

Miguel Angel González
(Madrid)

LORD OF MIDNIGHT

Primero, vas con todos al este, a los dos o tres días verás un castillo. Ahí está Shimeril, lo reclutas (tiene mil hombres y ochocientos caballos). Llevas a Corleth al norte. Verás unas ruinas, ve a ellas y observarás enfrente unos lobos. Mira al noroeste, avanza y mata a los lobos; verás unas casas, ve hacia ellas; allí te encontrarás a Lord Thral. Vuelve con los dos y, juntos los seis, id al sur. En tu camino encontrarás una caseta, en ella está Lord Mithrag; ve todo hacia el sur y tuerce al este, encontrarás a Lord Rorath en una caseta; sigue al este y encontrarás Xajorith. Reclutarás a Lord Xajorith y te quedarás en Xajorith. Esto se puede realizar en dieciocho días.

En Moonhencg se encuentran Foukrin.

Shimeril es muy bueno contra los lobos, skulkrin y dragones. Casi siempre está ligeramente asustado y es muy bueno luchando contra enemigos.

Marakith, casi siempre, está asustado. Es bueno para luchar contra enemigos o skulkrin.

Xajorith es como Shimeril, pero no puede matar lobos, pues lo más probable es que lo maten.

Mithrag es recomendable que mate a los lobos y a los skulkrin.

Rornhron es el mejor en abatir enemigos, pero por lo demás no vale para nada.

Lord Throm pelea bastante bien, pero mata skulkrin, etc. No se le da bien morkin. Es el más vulnerable.

Si se ve en la pantalla un dragón, en vez de dosel dragón, es farlame, el dragonlord.

Luxor es bueno sólo contra skulkrin y enemigos, los lobos le matan casi siempre.

Corleth es vulnerable a todo. Es casi como morkin.

Timrath es como Thral. DRAGONLORD puede andar mucho sin que caiga la noche. Los enemigos:

Trolls no son muy peligrosos sólo son lo bastante para matar a morkin.

Skulkrin son muy fáciles abatir, con ellos no se tiene que ir sin caballo.

Lobos, los más vulnerables a ellos son: Luxor, morkin y corleth.

Dragones es recomendable que los mate Shimeril.

Pablo Barrón Ballesteros
(Madrid)

GAME OVER

Con este cargador obtendrás considerables ventajas.

```
10 CLEAR 364. PRINT "CARGA LR
CINTO 00162WR"
20 LOAD "CODE 23295: POKE 233
30,195: RANDOMIZE USR 23295
30 CLS : POKE 20658,0: IF PEK
31643:1 THEN POKE 35631,281. PO
KE 31643,0: POKE 32362,0: POKE 3
3452,0: POKE 36695,0: GO TO 50
40 POKE 32420,0: POKE 32582,0:
POKE 33461,0: POKE 39337,0
50 POKE 23338,45: POKE 23331,0
: POKE 23332,0
60 RANDOMIZE USR 23330
```

Francisco Campos
(Madrid)

BOMB JACK II

POKE & 18EA,0: VIDAS INFINITAS

David Olivares
(Madrid)

DRAGON'S LAIR II

En el Amstrad, la primera fase de este juego es el mosaico místico (Mystisches Mosaik). Para pasarlo hacer lo siguiente:

- 2 A, E 1.
- 1 1, 2 A, 1 D, E 3.
- 1 D, 1 B, 1 D, 2 B. Aparece murciélago. Este cuadro nunca desaparecerá. E 9.
- 1 B, 3 D, E 1.
- 1 D, 2 A, E 1.
- 1 A, 4 I, matar murciélago. E 1.
- 2 A, 2 I, 1, 1 A. Si no se ha matado antes, matar murciélago.
- 1 1, 1 B, 6 I.

A= arriba; B= abajo; I= izquierda; D= derecha; E= esperar x veces.

José E. Martínez
(Cádiz)

EXPRESS RAIDER

Cuando se nos acaben las vidas y por desgracia tengamos que volver a empezar, aparecerá el abecedario para poner nuestras iniciales; sin perder tiempo ponte a jugar y empezarás una nueva partida, pero con la ventaja de comenzar donde la dejaste antes. Utilizándolo varias veces llegarás al octavo tren, que es el último y cuando acabes con este tren empezará otra vez desde el principio, no te preocupes, si llegas ya lo has acabado.

Miguel Sánchez Rondón
(Ceuta)



PROHIBITION

En el prohibition apretando la tecla ESC cuando la pantalla marca un segundo, te volverán a dar los mismos segundos que cuando empezaste.

Isidro Valero
(Baleares)

EL ZORRO

En este juego hay una forma para atravesar cualquier pared. Nos pegamos lo más que podamos a la pared, y saltamos hacia arriba, y cuando vayamos a tocar el suelo, nos movemos en dirección hacia la pared. En ese momento habremos avanzado un poco. Si repetimos esta operación varias veces (según el grosor de la pared) terminaremos por atravesarla.

Hay un medio para llegar hasta la bota sin necesidad de coger la trompeta. Si vamos a la habitación de la trompeta y subimos por la

primera escalera, y vamos a la izquierda, cuando vayamos a pasar de pantalla saltamos, y aterrizaremos en el edificio de la bota.

José E. Martínez
(Cádiz)



ARMY MOVES

Si estás en el puente con el jeep, das un salto y vas a caer en un boquete. Antes de caer, dale al mando para arriba y no lo sueltes, el jeep saltará de nuevo.

Miguel Sánchez
(Ceuta)

MSX

CHOPLIFTER

Con la tecla GRAPH podemos hacer que gire el helicóptero. Si lo dejamos medio girado podremos cargarnos a los tanques.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)

FIRE RESCUE

Para pasar los pisos más difíciles lo mejor es esperar a que se nos acerque el fuego. Cuando éste esté cerca del muñeco debemos ir saltando todo el rato hasta coger el extintor, con lo que apagaremos el fuego.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)

GUNFRIGHT

Para llegar a los «criminales más buscados» podemos guiarnos por los bandidos (los pistoleros pequeños), que nos señalarán por dónde debemos ir.

Cuando veamos a los criminales debemos gastar todas las balas menos una, que es con la que mataremos al criminal. Cuando salga el duelo frente a frente, el criminal esperará a que se nos recarguen las balas y así nos dará tiempo a apuntar y disparar.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)

NEMESIS

En la tercera pantalla (la de las cabezas), pasando siempre por arriba encontraremos dos cabezas juntas, una mirando hacia la izquierda y otra hacia la derecha. Si matamos a la primera y a la segunda le disparamos por atrás, moviéndonos hacia arriba y abajo, encontraremos una que nos llevará a una pantalla de bonus donde es imprescindible llevar el «DOUBLE»; nos encontraremos con unos anillos que son de color verde y amarillo, los verdes nos darán tanques y los amarillos puntos.

Carlos Baltrons
(Gerona)

YIE AR KUNG-FU

Los siguientes trucos sirven para matar cómodamente a nuestros enemigos:

— Enemigo del palo. Debemos ponernos a una distancia prudente y cuando nos lance un palo, avanzar y pegar la patada diagonal. Repetir esa operación una y otra vez.

— Lanzador de bolas de fuego. No hay un truco para matarle, pero eso sí, pueden destruirse las bolas con una patada diagonal (bolas altas). Las bolas bajas las podemos destruir con una patada baja (agacharnos + Fire).

— Lanzador de cadenas. Es bastante fácil, ya que cuando nos tira la cadena se queda inmóvil. Saltamos por encima de él y le damos una patada diagonal hacia abajo.

— Lanzadora de Shurikens. Nos agachamos durante todo el combate y cuando se acerque, le damos una patada baja. De esta forma, ella no nos podrá pegar.

— Gordo volador. Nos quedamos quietos y cuando



se lance, esperamos y le damos una patada diagonal en la cara. Esperamos y el gordo se lanzará de nuevo. Hacemos lo mismo para poder restarle su energía.

— A partir del luchador 20, la velocidad de los luchadores se triplica.

Utilizando estos trucos os irá muy bien.

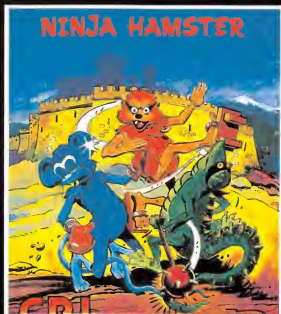
Marco Checa García
(Madrid)

875



Despues de abrir fuego...

¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!

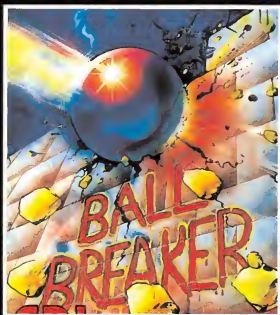


NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Múster en acción?... Acaba de regresar de una visita a su maestro, el venerable Yonq, y ha encontrado a sus peores enemigos, "las ratas sinistras" y "el lagarto de la muerte", aterrorizando a su pueblo.

Ahora tienes la oportunidad de vengarte.

Commodore, Spectrum, Amstrad.



BALL BREAKER

Por primera vez un juego de robots y destrucción en 3D. Más de 30 pantallas, ladrillos animados de función múltiple, atacantes con inteligencia artificial, diferentes velocidades, música y efectos especiales, y además...

¡Superdivertido e increíble!

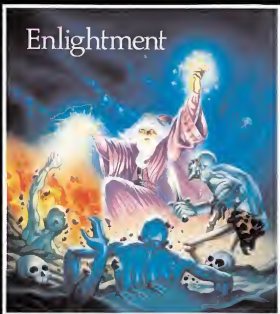
Spectrum.



CENTURIONS

Ace, Jakey y Max son los CENTURIONES. El doctor Terror intenta apoderarse del mundo, pero puedes impedirlo guiando a los Centuriones a través del espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original, antes de que sea tarde.

Commodore, Spectrum.



ENLIGHTMENT

El druida vuelve a Belorn después de 103 años. Más niveles, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y aventuras.

Premio "Screen Star Award" de Sinclair User y juego del mes en Computer Video Games.

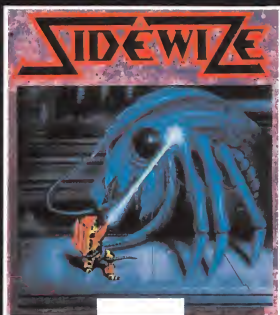
Commodore, Spectrum, Amstrad.



REBEL

Trata de escapar del supervigilado complejo agro-industrial. En este juego de acción total, las pantallas se desplazarán en las cuatro direcciones, dotándote de una gran movilidad y realismo.

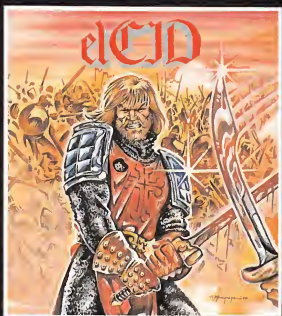
Commodore, Spectrum.



SIDEWIZE

Sidewize, la última y definitiva batalla... con increíbles sistemas de armas portátiles... una acción trepidante... Elegido por "Sinclair User" como: "Your Sinclair Mega-Game", puntuado con 10.

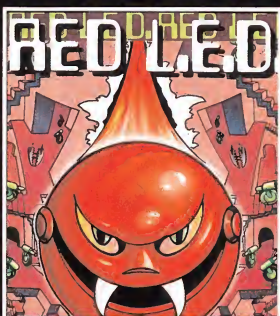
Commodore, Spectrum.



EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional. La búsqueda del pergamino te va a llevar a través de múltiples pantallas, a enfrentarte con cientos de enemigos diferentes.

Spectrum, Amstrad, MSX.



RED L.E.D.

Corre el año 2379, las inmensas reservas de la Tierra están agotadas. Debes encontrar el camino que conduce a los recursos naturales, utilizando tres robots de combate 2MX.

Commodore, Spectrum.

TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad



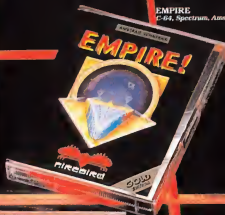
INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad



FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad



EMPIRE!
C-64, Spectrum, Amstrad



DRUID
MSX, C-64, Spectrum, Amstrad



DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad



CHALLENGE OF THE GOBOTS
C-64, Spectrum, Amstrad

AMSTRAD CPC



RIVE
C-64, Spectrum, Amstrad

STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad



BRIDE OF FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad



C-64, Spectrum, Amstrad



STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX



KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad

GRACIAS, AMIGOS

Advance



ANCO
bubble bus software



KELE LINE A/S LTD INC.



RECONOCEMOS VUESTRA CONFIANZA

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717

Exolon**COMMODORE**

- POKE 6676,44
- POKE 7629,44
- POKE 7630,44
- POKE 7342,44
- POKE 5642,44
- POKE 11886,96

Este poke hace que los puntos aumenten hasta 999999 de forma automática aunque no hagamos nada.

Este poke hace que el protagonista dispare granadas de forma continua y sin necesidad de apretar el botón de disparo.

Este poke hace lo mismo que el anterior, pero en lugar de disparar granadas, dispara el láser del protagonista. Nuestro personaje sólo se mueve si es saltando.

Elimina el molesto ruido que producen las granadas.

Nuestro personaje es totalmente inmune a todos los enemigos. Para arrancar el juego teclear: SYS 2061.

Carlos Barroso (Barcelona)

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Final Matrix**SPECTRUM**

- POKE 30420,0
- POKE 30422,0
- POKE 30421,0
- POKE 31775,24

Se completa el juego al rescatar al primer prisionero

Todas las zonas cambian de forma y tienen menos paredes.

Jorge Pérez (Córdoba)

**Arkanoïd****SPECTRUM**

- POKE 35426,127
- POKE 39724,15
- POKE 34021,21
- POKE 34521,24
- POKE 40515,30
- POKE 37422,215

Se destruyen las figuras que salen en la parte de arriba, consiguiéndose bastantes puntos.

Los ladrillos podrán romperse con facilidad.

Juego sin sonido.

Desaparecen las figuras de la parte de arriba.

Puedes poner el nombre en la tabla de récords, siempre que se haga más de 1 punto.

La pelota se vuelve loca. Si bota en un sitio, sale en otro distinto.

José Manuel Álvarez Riotinto (Huelva)

De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

POKERAREZAS

Army Moves

MSX

- POKE &H9CA0,201
- POKE &H9BD7,201
- POKE &H9729,201
- POKE &H8D52,201
- POKE &H8987,201
- POKE &H8997,201

Juego más difícil.
Enemigos invisibles.
¡Sorpresa!
Gasolina infinita.
Vidas infinitas.

Rodolfo José Padovani (Granada)

Duet

SPECTRUM

- POKE 43537,201
- POKE 39949,201

El personaje patina.
Enemigos paralizados.

MICROMANIA



Zythum

SPECTRUM

- POKE 54727,201
- RANDOMIZE USR 53058
- RANDOMIZE USR 56564
- RANDOMIZE USR 51727

Todas las fases son montañas.
Imprime el tiempo.
Imprime al mago.
Sonido.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia)



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANIA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

Destilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".
Dirigido por Antonio Rua.
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip



Nombre: Paco Menéndez.

Edad: 22 años.

Estudios: 5.º de Telecomunicaciones.

Programas: Fred, Sir Fred, La abadía del crimen y Sophos, un diseñador de circuitos impresos.

Paco Menéndez

Es muy probable que el nombre de Paco Menéndez no os sea excesivamente familiar, pero seguramente sus programas ocupan un lugar destacado entre vuestros juegos favoritos.

Cuando surgió la idea de crear una nueva sección dedicada a los programadores, pensamos que por estas páginas debían desfilir uno a uno todos los grandes de la programación. En esta ocasión le ha tocado el turno a un programador español.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar? ¿Cuáles fueron tus comienzos?

—Tuve la suerte de estudiar en uno de los primeros colegios de España que incorporó la informática a las aulas. Comencé en 2.º de BUP, estudiando Basic. Allí conocí a los componentes de Made in Spain, Charlie, Fernando y Camilo. Cuando estudiábamos COU el hermano de Charlie conoció en el SIMO a José Luis Domínguez, y Charlie, Camilo y Fernando entraron a trabajar en Indescomp. Un mes después me llamaron y trabajamos juntos durante seis meses, preparando la llegada del Spectrum a España y traduciendo los programas ingleses. Cuando el curso terminó dejamos Indescomp y Charlie, que era el único que tenía ordenador, comenzó a trabajar en Fred. Cuando volvió nos enseñó los gráficos y parte del laberinto que ya tenía hecho, y todos nos pusimos a trabajar en la versión de Spectrum, que tardamos dos meses en completar. Después llegó la versión de Amstrad y comenzamos a pensar en Sir Fred. Más tarde programé yo solo Sophos, y ahora acabo de terminar La abadía del crimen.

—¿Piensas dedicarte profesionalmente a la programación?

—Todavía no lo tengo muy claro,

pero lo que me gustaría realmente sería dedicarme a la investigación de alto nivel, probablemente dentro del campo de la informática, en concreto a la inteligencia artificial. Sé que sólo es posible realizar este tipo de investigaciones en Estados Unidos, pero la idea de marcharme no me hace demasiada gracia. Tengo más mentalidad de ingeniero que de informático.

—¿En qué ordenador programas?



Con SIR FRED el software español comenzó a tener un nombre más allá de nuestras fronteras.

—La abadía del crimen ha sido programado en un Amstrad, pero hasta ahora siempre lo había hecho en Spectrum. De todos modos creo que es mucho mejor trabajar en Amstrad porque, aunque es más complicado que el Spectrum, luego pasarlo a éste es mucho más sencillo.

—¿Trabajas solo o en equipo?

—La abadía lo he hecho yo solo, aunque los gráficos los ha hecho Juan Delcan. De todos modos yo prefiero trabajar en equipo, porque solo es muy aburrido.

—¿Puede alguien hacerse rico programando juegos?

—Programando sólo juegos es bastante difícil, porque hay mucha competencia.

—¿Cuáles son las diferencias entre el mercado español y el inglés?

—Sobre todo de mentalidad, en Inglaterra les gustan más los juegos fáciles, siempre critican de los españoles que hacemos juegos muy complicados. En Inglaterra también tienen mucho éxito los conversacionales, aunque aquí, por problemas del idioma, no han funcionado. Ahora no sé cómo será la acogida de los nuevos conversacionales. Por lo demás el software que hay es el inglés, por eso no hay tantas diferencias.

—¿Qué piensas del software español?

—Creo que el software español tiene un nivel muy bueno, aunque sigue habiendo bastante poco, comparado con Inglaterra. Pero también es verdad que allí hay mucho software y gran parte de él es muy malo.

—¿Qué piensas de la bajada de los precios?

—En principio, de cara al usuario me parece bien. De todos modos, creo que el software es caro porque hay demasiados programas. Un buen juego permite cubrir muchos ratos de ocios. Pagar dos mil pesetas tampoco es demasiado, además muchos chavales se gastan mucho más en las máquinas de la calle. Por otra parte, también es verdad que si en lugar de salir, por ejemplo, 50 juegos al mes, saliesen sólo dos o tres, la gente pasaría mucho más tiempo con cada juego.

Desde el punto de vista comercial

PROGRAMADORES

desconozco si compensa, porque no llevo este tema, sin embargo, para el programador teóricamente es perjudicial porque disminuye el porcentaje que se lleva, aunque también si hay más ventas a la larga será mejor.

—¿Qué programa te gustaría haber programado?

—Tampoco estoy muy al tanto de las novedades, pero a mí el que más me ha gustado ha sido el Knight Lore, y en general los primeros

momento, voy a trabajar con Opera Soft. Me apetece hacer otras cosas, y creo que en Opera se están haciendo cosas muy interesantes en otro nivel de software.

—¿Qué tipo de juegos se vende más?

—Yo creo que los juegos con nombre se venden mucho. Ahora se ha pasado la moda de las películas, y se han comenzado las conversiones de las máquinas de la calle. Creo que vende más un título que la calidad de un programa.

—¿Qué es lo más importante de un juego?

—Yo creo que los gráficos son una parte muy importante, a los ojos de la gente importan más que la calidad técnica. Puedes echar a perder un juego muy bueno si no tiene buenos gráficos. Yo cuando programo lo que más me gusta es experimentar hacer cosas complicadas, que no se hayan hecho, y del tema gráfico no me ocupo directamente.

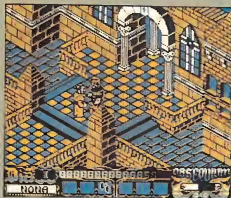
—¿Cómo surgió la idea de hacer La abadía del crimen?

—Yo quería hacer un juego en tres dimensiones, y cuando leí la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa* pensé que mi programa debería tener un argumento tan complicado

como el de esta novela. Busqué algo distinto, no el clásico programa agresivo de matar, prefiero hacer algo que haga pensar. La abadía es un programa un poco detectivesco; hay que pensar mucho, no tiene demasiada dificultad de manejo, lo que importa es razonar.

—¿Puedes dar algún consejo para quienes estén empezando?

—Desde luego es imprescindible tener interés, aunque deben dedicarse muchas horas y debe gustarse mucho. Ahora está más difícil que cuando yo empecé, porque el nivel de programación ha subido y no es normal que el primer programa que se haga sea comercializable directamente. Pero también es verdad que ahora hay más medios y más facilidad para aprender, hay muchos libros y revistas, y mucha gente que sabe, y los puede ayudar. Aun así si el programa es muy bueno, en teoría no deben tener muchos problemas, dirigiéndose a las distribuidoras. Lo más importante es no desanimarse y seguir hacia adelante.



LA ABADÍA DEL CRIMEN gráficamente supera a cuanto se ha hecho pere Amstrad.

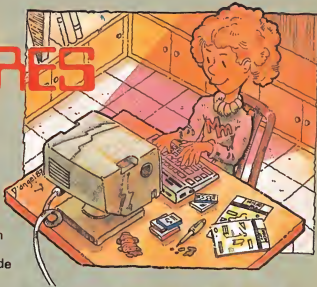
juegos de Ultimate. Pero yo siempre busco hacer algo distinto.

—¿Hacia dónde crees que se dirige el mercado de ordenadores?

—Cuando un ordenador se impone es difícil que se sustituya, aun habiendo cosas mejores; es evidente que el Amiga supera al Spectrum, pero creo que pasará mucho tiempo hasta que sea desbancado. Supongo que el Amiga y el Atari irán para arriba, pero no creo que se hagan juegos exclusivamente para el Amiga; pero sí se harán conversiones, hasta que no haya muchos no se aprovecharán las posibilidades. Aunque sí espero que se imponga el Spectrum de 128, porque el de 48 se me ha quedado pequeño.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—La verdad es que acaba de salir La abadía del crimen, y todavía no he pensado si haré otro juego. De



PACO Menéndez prefiere trabajar directamente en el Amstrad y luego realizar las conversiones a otros ordenadores.



(91) 521 67 99. 28013 MADRID

NOMBRE _____	ORDENADOR _____	TÍTULO _____	PRECIO _____
APELLIDOS _____	TÍTULOS GRATIS _____		
DIRECCIÓN COMPLETA _____			
TELÉFONO _____			
FORMA DE PAGO: TALÓN / GIRO / CONTRA REEMBOLSO _____	GASTOS ENVÍO _____		200

S. XI - S. XXIX

CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

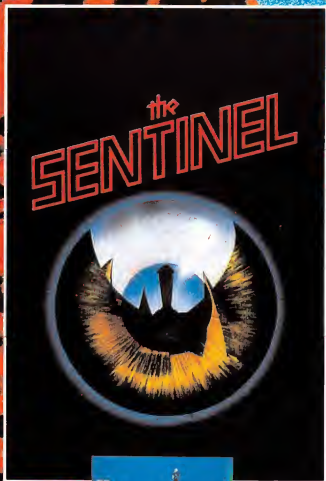
875 P.V.P.



EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MKS.



SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Edge's 64 Gold Medal, *Zero's* 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, *Amstrad Action* Rave, *Commodore* User Screen Star, *CTW* Game of the Year, *CCI* Game of the Year, *Crash Smash*, *Sinclair* User Classic, *Your Sinclair* Megagame C&VG Golden Juggler.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

DRO
SOFT

CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

Utización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que

está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelve el contenido de la variable A5 en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fue-

te, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en

varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9907, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menú», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan debidamente tecladas con 20'eros como dato y 0' como control.

```

1100 PRINT AT C:0,0:0, FLDM 1,0
1101 GOTO SUB 5000 GOTO 10
1102
1103 FOR A1 TO 10 STEP 1
1104 LET A1=0:PRINT A1
1105 LET A1=1:PRINT A1
1106 LET A1=2:PRINT A1
1107 LET A1=3:PRINT A1
1108 LET A1=4:PRINT A1
1109 LET A1=5:PRINT A1
1110 LET A1=6:PRINT A1
1111 LET A1=7:PRINT A1
1112 LET A1=8:PRINT A1
1113 LET A1=9:PRINT A1
1114 LET A1=10:PRINT A1
1115 LET A1=11:PRINT A1
1116 LET A1=12:PRINT A1
1117 LET A1=13:PRINT A1
1118 LET A1=14:PRINT A1
1119 LET A1=15:PRINT A1
1120 LET A1=16:PRINT A1
1121 LET A1=17:PRINT A1
1122 LET A1=18:PRINT A1
1123 LET A1=19:PRINT A1
1124 LET A1=20:PRINT A1
1125 LET A1=21:PRINT A1
1126 LET A1=22:PRINT A1
1127 LET A1=23:PRINT A1
1128 LET A1=24:PRINT A1
1129 LET A1=25:PRINT A1
1130 LET A1=26:PRINT A1
1131 LET A1=27:PRINT A1
1132 LET A1=28:PRINT A1
1133 LET A1=29:PRINT A1
1134 LET A1=30:PRINT A1
1135 LET A1=31:PRINT A1
1136 LET A1=32:PRINT A1
1137 LET A1=33:PRINT A1
1138 LET A1=34:PRINT A1
1139 LET A1=35:PRINT A1
1140 LET A1=36:PRINT A1
1141 LET A1=37:PRINT A1
1142 LET A1=38:PRINT A1
1143 LET A1=39:PRINT A1
1144 LET A1=40:PRINT A1
1145 LET A1=41:PRINT A1
1146 LET A1=42:PRINT A1
1147 LET A1=43:PRINT A1
1148 LET A1=44:PRINT A1
1149 LET A1=45:PRINT A1
1150 LET A1=46:PRINT A1
1151 LET A1=47:PRINT A1
1152 LET A1=48:PRINT A1
1153 LET A1=49:PRINT A1
1154 LET A1=50:PRINT A1
1155 LET A1=51:PRINT A1
1156 LET A1=52:PRINT A1
1157 LET A1=53:PRINT A1
1158 LET A1=54:PRINT A1
1159 LET A1=55:PRINT A1
1160 LET A1=56:PRINT A1
1161 LET A1=57:PRINT A1
1162 LET A1=58:PRINT A1
1163 LET A1=59:PRINT A1
1164 LET A1=60:PRINT A1
1165 LET A1=61:PRINT A1
1166 LET A1=62:PRINT A1
1167 LET A1=63:PRINT A1
1168 LET A1=64:PRINT A1
1169 LET A1=65:PRINT A1
1170 LET A1=66:PRINT A1
1171 LET A1=67:PRINT A1
1172 LET A1=68:PRINT A1
1173 LET A1=69:PRINT A1
1174 LET A1=70:PRINT A1
1175 LET A1=71:PRINT A1
1176 LET A1=72:PRINT A1
1177 LET A1=73:PRINT A1
1178 LET A1=74:PRINT A1
1179 LET A1=75:PRINT A1
1180 LET A1=76:PRINT A1
1181 LET A1=77:PRINT A1
1182 LET A1=78:PRINT A1
1183 LET A1=79:PRINT A1
1184 LET A1=80:PRINT A1
1185 LET A1=81:PRINT A1
1186 LET A1=82:PRINT A1
1187 LET A1=83:PRINT A1
1188 LET A1=84:PRINT A1
1189 LET A1=85:PRINT A1
1190 LET A1=86:PRINT A1
1191 LET A1=87:PRINT A1
1192 LET A1=88:PRINT A1
1193 LET A1=89:PRINT A1
1194 LET A1=90:PRINT A1
1195 LET A1=91:PRINT A1
1196 LET A1=92:PRINT A1
1197 LET A1=93:PRINT A1
1198 LET A1=94:PRINT A1
1199 LET A1=95:PRINT A1
1200 LET A1=96:PRINT A1
1201 LET A1=97:PRINT A1
1202 LET A1=98:PRINT A1
1203 LET A1=99:PRINT A1
1204 LET A1=100:PRINT A1
1205 LET A1=101:PRINT A1
1206 LET A1=102:PRINT A1
1207 LET A1=103:PRINT A1
1208 LET A1=104:PRINT A1
1209 LET A1=105:PRINT A1
1210 LET A1=106:PRINT A1
1211 LET A1=107:PRINT A1
1212 LET A1=108:PRINT A1
1213 LET A1=109:PRINT A1
1214 LET A1=110:PRINT A1
1215 LET A1=111:PRINT A1
1216 LET A1=112:PRINT A1
1217 LET A1=113:PRINT A1
1218 LET A1=114:PRINT A1
1219 LET A1=115:PRINT A1
1220 LET A1=116:PRINT A1
1221 LET A1=117:PRINT A1
1222 LET A1=118:PRINT A1
1223 LET A1=119:PRINT A1
1224 LET A1=120:PRINT A1
1225 LET A1=121:PRINT A1
1226 LET A1=122:PRINT A1
1227 LET A1=123:PRINT A1
1228 LET A1=124:PRINT A1
1229 LET A1=125:PRINT A1
1230 LET A1=126:PRINT A1
1231 LET A1=127:PRINT A1
1232 LET A1=128:PRINT A1
1233 LET A1=129:PRINT A1
1234 LET A1=130:PRINT A1
1235 LET A1=131:PRINT A1
1236 LET A1=132:PRINT A1
1237 LET A1=133:PRINT A1
1238 LET A1=134:PRINT A1
1239 LET A1=135:PRINT A1
1240 LET A1=136:PRINT A1
1241 LET A1=137:PRINT A1
1242 LET A1=138:PRINT A1
1243 LET A1=139:PRINT A1
1244 LET A1=140:PRINT A1
1245 LET A1=141:PRINT A1
1246 LET A1=142:PRINT A1
1247 LET A1=143:PRINT A1
1248 LET A1=144:PRINT A1
1249 LET A1=145:PRINT A1
1250 LET A1=146:PRINT A1
1251 LET A1=147:PRINT A1
1252 LET A1=148:PRINT A1
1253 LET A1=149:PRINT A1
1254 LET A1=150:PRINT A1
1255 LET A1=151:PRINT A1
1256 LET A1=152:PRINT A1
1257 LET A1=153:PRINT A1
1258 LET A1=154:PRINT A1
1259 LET A1=155:PRINT A1
1260 LET A1=156:PRINT A1
1261 LET A1=157:PRINT A1
1262 LET A1=158:PRINT A1
1263 LET A1=159:PRINT A1
1264 LET A1=160:PRINT A1
1265 LET A1=161:PRINT A1
1266 LET A1=162:PRINT A1
1267 LET A1=163:PRINT A1
1268 LET A1=164:PRINT A1
1269 LET A1=165:PRINT A1
1270 LET A1=166:PRINT A1
1271 LET A1=167:PRINT A1
1272 LET A1=168:PRINT A1
1273 LET A1=169:PRINT A1
1274 LET A1=170:PRINT A1
1275 LET A1=171:PRINT A1
1276 LET A1=172:PRINT A1
1277 LET A1=173:PRINT A1
1278 LET A1=174:PRINT A1
1279 LET A1=175:PRINT A1
1280 LET A1=176:PRINT A1
1281 LET A1=177:PRINT A1
1282 LET A1=178:PRINT A1
1283 LET A1=179:PRINT A1
1284 LET A1=180:PRINT A1
1285 LET A1=181:PRINT A1
1286 LET A1=182:PRINT A1
1287 LET A1=183:PRINT A1
1288 LET A1=184:PRINT A1
1289 LET A1=185:PRINT A1
1290 LET A1=186:PRINT A1
1291 LET A1=187:PRINT A1
1292 LET A1=188:PRINT A1
1293 LET A1=189:PRINT A1
1294 LET A1=190:PRINT A1
1295 LET A1=191:PRINT A1
1296 LET A1=192:PRINT A1
1297 LET A1=193:PRINT A1
1298 LET A1=194:PRINT A1
1299 LET A1=195:PRINT A1
1300 LET A1=196:PRINT A1
1301 LET A1=197:PRINT A1
1302 LET A1=198:PRINT A1
1303 LET A1=199:PRINT A1
1304 LET A1=200:PRINT A1
1305 LET A1=201:PRINT A1
1306 LET A1=202:PRINT A1
1307 LET A1=203:PRINT A1
1308 LET A1=204:PRINT A1
1309 LET A1=205:PRINT A1
1310 LET A1=206:PRINT A1
1311 LET A1=207:PRINT A1
1312 LET A1=208:PRINT A1
1313 LET A1=209:PRINT A1
1314 LET A1=210:PRINT A1
1315 LET A1=211:PRINT A1
1316 LET A1=212:PRINT A1
1317 LET A1=213:PRINT A1
1318 LET A1=214:PRINT A1
1319 LET A1=215:PRINT A1
1320 LET A1=216:PRINT A1
1321 LET A1=217:PRINT A1
1322 LET A1=218:PRINT A1
1323 LET A1=219:PRINT A1
1324 LET A1=220:PRINT A1
1325 LET A1=221:PRINT A1
1326 LET A1=222:PRINT A1
1327 LET A1=223:PRINT A1
1328 LET A1=224:PRINT A1
1329 LET A1=225:PRINT A1
1330 LET A1=226:PRINT A1
1331 LET A1=227:PRINT A1
1332 LET A1=228:PRINT A1
1333 LET A1=229:PRINT A1
1334 LET A1=230:PRINT A1
1335 LET A1=231:PRINT A1
1336 LET A1=232:PRINT A1
1337 LET A1=233:PRINT A1
1338 LET A1=234:PRINT A1
1339 LET A1=235:PRINT A1
1340 LET A1=236:PRINT A1
1341 LET A1=237:PRINT A1
1342 LET A1=238:PRINT A1
1343 LET A1=239:PRINT A1
1344 LET A1=240:PRINT A1
1345 LET A1=241:PRINT A1
1346 LET A1=242:PRINT A1
1347 LET A1=243:PRINT A1
1348 LET A1=244:PRINT A1
1349 LET A1=245:PRINT A1
1350 LET A1=246:PRINT A1
1351 LET A1=247:PRINT A1
1352 LET A1=248:PRINT A1
1353 LET A1=249:PRINT A1
1354 LET A1=250:PRINT A1
1355 LET A1=251:PRINT A1
1356 LET A1=252:PRINT A1
1357 LET A1=253:PRINT A1
1358 LET A1=254:PRINT A1
1359 LET A1=255:PRINT A1
1360 LET A1=256:PRINT A1
1361 LET A1=257:PRINT A1
1362 LET A1=258:PRINT A1
1363 LET A1=259:PRINT A1
1364 LET A1=260:PRINT A1
1365 LET A1=261:PRINT A1
1366 LET A1=262:PRINT A1
1367 LET A1=263:PRINT A1
1368 LET A1=264:PRINT A1
1369 LET A1=265:PRINT A1
1370 LET A1=266:PRINT A1
1371 LET A1=267:PRINT A1
1372 LET A1=268:PRINT A1
1373 LET A1=269:PRINT A1
1374 LET A1=270:PRINT A1
1375 LET A1=271:PRINT A1
1376 LET A1=272:PRINT A1
1377 LET A1=273:PRINT A1
1378 LET A1=274:PRINT A1
1379 LET A1=275:PRINT A1
1380 LET A1=276:PRINT A1
1381 LET A1=277:PRINT A1
1382 LET A1=278:PRINT A1
1383 LET A1=279:PRINT A1
1384 LET A1=280:PRINT A1
1385 LET A1=281:PRINT A1
1386 LET A1=282:PRINT A1
1387 LET A1=283:PRINT A1
1388 LET A1=284:PRINT A1
1389 LET A1=285:PRINT A1
1390 LET A1=286:PRINT A1
1391 LET A1=287:PRINT A1
1392 LET A1=288:PRINT A1
1393 LET A1=289:PRINT A1
1394 LET A1=290:PRINT A1
1395 LET A1=291:PRINT A1
1396 LET A1=292:PRINT A1
1397 LET A1=293:PRINT A1
1398 LET A1=294:PRINT A1
1399 LET A1=295:PRINT A1
1400 LET A1=296:PRINT A1
1401 LET A1=297:PRINT A1
1402 LET A1=298:PRINT A1
1403 LET A1=299:PRINT A1
1404 LET A1=300:PRINT A1
1405 LET A1=301:PRINT A1
1406 LET A1=302:PRINT A1
1407 LET A1=303:PRINT A1
1408 LET A1=304:PRINT A1
1409 LET A1=305:PRINT A1
1410 LET A1=306:PRINT A1
1411 LET A1=307:PRINT A1
1412 LET A1=308:PRINT A1
1413 LET A1=309:PRINT A1
1414 LET A1=310:PRINT A1
1415 LET A1=311:PRINT A1
1416 LET A1=312:PRINT A1
1417 LET A1=313:PRINT A1
1418 LET A1=314:PRINT A1
1419 LET A1=315:PRINT A1
1420 LET A1=316:PRINT A1
1421 LET A1=317:PRINT A1
1422 LET A1=318:PRINT A1
1423 LET A1=319:PRINT A1
1424 LET A1=320:PRINT A1
1425 LET A1=321:PRINT A1
1426 LET A1=322:PRINT A1
1427 LET A1=323:PRINT A1
1428 LET A1=324:PRINT A1
1429 LET A1=325:PRINT A1
1430 LET A1=326:PRINT A1
1431 LET A1=327:PRINT A1
1432 LET A1=328:PRINT A1
1433 LET A1=329:PRINT A1
1434 LET A1=330:PRINT A1
1435 LET A1=331:PRINT A1
1436 LET A1=332:PRINT A1
1437 LET A1=333:PRINT A1
1438 LET A1=334:PRINT A1
1439 LET A1=335:PRINT A1
1440 LET A1=336:PRINT A1
1441 LET A1=337:PRINT A1
1442 LET A1=338:PRINT A1
1443 LET A1=339:PRINT A1
1444 LET A1=340:PRINT A1
1445 LET A1=341:PRINT A1
1446 LET A1=342:PRINT A1
1447 LET A1=343:PRINT A1
1448 LET A1=344:PRINT A1
1449 LET A1=345:PRINT A1
1450 LET A1=346:PRINT A1
1451 LET A1=347:PRINT A1
1452 LET A1=348:PRINT A1
1453 LET A1=349:PRINT A1
1454 LET A1=350:PRINT A1
1455 LET A1=351:PRINT A1
1456 LET A1=352:PRINT A1
1457 LET A1=353:PRINT A1
1458 LET A1=354:PRINT A1
1459 LET A1=355:PRINT A1
1460 LET A1=356:PRINT A1
1461 LET A1=357:PRINT A1
1462 LET A1=358:PRINT A1
1463 LET A1=359:PRINT A1
1464 LET A1=360:PRINT A1
1465 LET A1=361:PRINT A1
1466 LET A1=362:PRINT A1
1467 LET A1=363:PRINT A1
1468 LET A1=364:PRINT A1
1469 LET A1=365:PRINT A1
1470 LET A1=366:PRINT A1
1471 LET A1=367:PRINT A1
1472 LET A1=368:PRINT A1
1473 LET A1=369:PRINT A1
1474 LET A1=370:PRINT A1
1475 LET A1=371:PRINT A1
1476 LET A1=372:PRINT A1
1477 LET A1=373:PRINT A1
1478 LET A1=374:PRINT A1
1479 LET A1=375:PRINT A1
1480 LET A1=376:PRINT A1
1481 LET A1=377:PRINT A1
1482 LET A1=378:PRINT A1
1483 LET A1=379:PRINT A1
1484 LET A1=380:PRINT A1
1485 LET A1=381:PRINT A1
1486 LET A1=382:PRINT A1
1487 LET A1=383:PRINT A1
1488 LET A1=384:PRINT A1
1489 LET A1=385:PRINT A1
1490 LET A1=386:PRINT A1
1491 LET A1=387:PRINT A1
1492 LET A1=388:PRINT A1
1493 LET A1=389:PRINT A1
1494 LET A1=390:PRINT A1
1495 LET A1=391:PRINT A1
1496 LET A1=392:PRINT A1
1497 LET A1=393:PRINT A1
1498 LET A1=394:PRINT A1
1499 LET A1=395:PRINT A1
1500 LET A1=396:PRINT A1
1501 LET A1=397:PRINT A1
1502 LET A1=398:PRINT A1
1503 LET A1=399:PRINT A1
1504 LET A1=400:PRINT A1
1505 LET A1=401:PRINT A1
1506 LET A1=402:PRINT A1
1507 LET A1=403:PRINT A1
1508 LET A1=404:PRINT A1
1509 LET A1=405:PRINT A1
1510 LET A1=406:PRINT A1
1511 LET A1=407:PRINT A1
1512 LET A1=408:PRINT A1
1513 LET A1=409:PRINT A1
1514 LET A1=410:PRINT A1
1515 LET A1=411:PRINT A1
1516 LET A1=412:PRINT A1
1517 LET A1=413:PRINT A1
1518 LET A1=414:PRINT A1
1519 LET A1=415:PRINT A1
1520 LET A1=416:PRINT A1
1521 LET A1=417:PRINT A1
1522 LET A1=418:PRINT A1
1523 LET A1=419:PRINT A1
1524 LET A1=420:PRINT A1
1525 LET A1=421:PRINT A1
1526 LET A1=422:PRINT A1
1527 LET A1=423:PRINT A1
1528 LET A1=424:PRINT A1
1529 LET A1=425:PRINT A1
1530 LET A1=426:PRINT A1
1531 LET A1=427:PRINT A1
1532 LET A1=428:PRINT A1
1533 LET A1=429:PRINT A1
1534 LET A1=430:PRINT A1
1535 LET A1=431:PRINT A1
1536 LET A1=432:PRINT A1
1537 LET A1=433:PRINT A1
1538 LET A1=434:PRINT A1
1539 LET A1=435:PRINT A1
1540 LET A1=436:PRINT A1
1541 LET A1=437:PRINT A1
1542 LET A1=438:PRINT A1
1543 LET A1=439:PRINT A1
1544 LET A1=440:PRINT A1
1545 LET A1=441:PRINT A1
1546 LET A1=442:PRINT A1
1547 LET A1=443:PRINT A1
1548 LET A1=444:PRINT A1
1549 LET A1=445:PRINT A1
1550 LET A1=446:PRINT A1
1551 LET A1=447:PRINT A1
1552 LET A1=448:PRINT A1
1553 LET A1=449:PRINT A1
1554 LET A1=450:PRINT A1
1555 LET A1=451:PRINT A1
1556 LET A1=452:PRINT A1
1557 LET A1=453:PRINT A1
1558 LET A1=454:PRINT A1
1559 LET A1=455:PRINT A1
1560 LET A1=456:PRINT A1
1561 LET A1=457:PRINT A1
1562 LET A1=458:PRINT A1
1563 LET A1=459:PRINT A1
1564 LET A1=460:PRINT A1
1565 LET A1=461:PRINT A1
1566 LET A1=462:PRINT A1
1567 LET A1=463:PRINT A1
1568 LET A1=464:PRINT A1
1569 LET A1=465:PRINT A1
1570 LET A1=466:PRINT A1
1571 LET A1=467:PRINT A1
1572 LET A1=468:PRINT A1
1573 LET A1=469:PRINT A1
1574 LET A1=470:PRINT A1
1575 LET A1=471:PRINT A1
1576 LET A1=472:PRINT A1
1577 LET A1=473:PRINT A1
1578 LET A1=474:PRINT A1
1579 LET A1=475:PRINT A1
1580 LET A1=476:PRINT A1
1581 LET A1=477:PRINT A1
1582 LET A1=478:PRINT A1
1583 LET A1=479:PRINT A1
1584 LET A1=480:PRINT A1
1585 LET A1=481:PRINT A1
1586 LET A1=482:PRINT A1
1587 LET A1=483:PRINT A1
1588 LET A1=484:PRINT A1
1589 LET A1=485:PRINT A1
1590 LET A1=486:PRINT A1
1591 LET A1=487:PRINT A1
1592 LET A1=488:PRINT A1
1593 LET A1=489:PRINT A1
1594 LET A1=490:PRINT A1
1595 LET A1=491:PRINT A1
1596 LET A1=492:PRINT A1
1597 LET A1=493:PRINT A1
1598 LET A1=494:PRINT A1
1599 LET A1=495:PRINT A1
1600 LET A1=496:PRINT A1
1601 LET A1=497:PRINT A1
1602 LET A1=498:PRINT A1
1603 LET A1=499:PRINT A1
1604 LET A1=500:PRINT A1
1605 LET A1=501:PRINT A1
1606 LET A1=502:PRINT A1
1607 LET A1=503:PRINT A1
1608 LET A1=504:PRINT A1
1609 LET A1=505:PRINT A1
1610 LET A1=506:PRINT A1
1611 LET A1=507:PRINT A1
1612 LET A1=508:PRINT A1
1613 LET A1=509:PRINT A1
1614 LET A1=510:PRINT A1
1615 LET A1=511:PRINT A1
1616 LET A1=512:PRINT A1
1617 LET A1=513:PRINT A1
1618 LET A1=514:PRINT A1
1619 LET A1=515:PRINT A1
1620 LET A1=516:PRINT A1
1621 LET A1=517:PRINT A1
1622 LET A1=518:PRINT A1
1623 LET A1=519:PRINT A1
1624 LET A1=520:PRINT A1
1625 LET A1=521:PRINT A1
1626 LET A1=522:PRINT A1
1627 LET A1=523:PRINT A1
1628 LET A1=524:PRINT A1
1629 LET A1=525:PRINT A1
1630 LET A1=526:PRINT A1
1631 LET A1=527:PRINT A1
1632 LET A1=528:PRINT A1
1633 LET A1=529:PRINT A1
1634 LET A1=530:PRINT A1
1635 LET A1=531:PRINT A1
1636 LET A1=532:PRINT A1
1637 LET A1=533:PRINT A1
1638 LET A1=534:PRINT A1
1639 LET A1=535:PRINT A1
1640 LET A1=536:PRINT A1
1641 LET A1=537:PRINT A1
1642 LET A1=538:PRINT A1
1643 LET A1=539:PRINT A1
1644 LET A1=540:PRINT A1
1645 LET A1=541:PRINT A1
1646 LET A1=542:PRINT A1
1647 LET A1=543:PRINT A1
1648 LET A1=544:PRINT A1
1649 LET A1=545:PRINT A1
1650 LET A1=546:PRINT A1
1651 LET A1=547:PRINT A1
1652 LET A1=548:PRINT A1
1653 LET A1=549:PRINT A1
1654 LET A1=550:PRINT A1
1655 LET A1=551:PRINT A1
1656 LET A1=552:PRINT A1
1657 LET A1=553:PRINT A1
1658 LET A1=554:PRINT A1
1659 LET A1=555:PRINT A1
1660 LET A1=556:PRINT A1
1661 LET A1=557:PRINT A1
1662 LET A1=558:PRINT A1
1663 LET A1=559:PRINT A1
1664 LET A1=560:PRINT A1
1665 LET A1=561:PRINT A1
1666 LET A1=562:PRINT A1
1667 LET A1=563:PRINT A1
1668 LET A1=564:PRINT A1
1669 LET A1=565:PRINT A1
1670 LET A1=566:PRINT A1
1671 LET A1=567:PRINT A1
1672 LET A1=568:PRINT A1
1673 LET A1=569:PRINT A1
1674 LET A1=570:PRINT A1
1675 LET A1=571:PRINT A1
1676 LET A1=572:PRINT A1
1677 LET A1=573:PRINT A1
1678 LET A1=574:PRINT A1
1679 LET A1=575:PRINT A1
1680 LET A1=576:PRINT A1
1681 LET A1=577:PRINT A1
1682 LET A1=578:PRINT A1
1683 LET A1=579:PRINT A1
1684 LET A1=580:PRINT A1
1685 LET A1=581:PRINT A1
1686 LET A1=582:PRINT A1
1687 LET A1=583:PRINT A1
1688 LET A1=584:PRINT A1
1689 LET A1=585:PRINT A1
1690 LET A1=586:PRINT A1
1691 LET A1=587:PRINT A1
1692 LET A1=588:PRINT A1
1693 LET A1=589:PRINT A1
1694 LET A1=590:PRINT A1
1695 LET A1=591:PRINT A1
1696 LET A1=592:PRINT A1
1697 LET A1=593:PRINT A1
1698 LET A1=594:PRINT A1
1699 LET A1=595:PRINT A1
1700 LET A1=596:PRINT A1
1701 LET A1=597:PRINT A1
1702 LET A1=598:PRINT A1
1703 LET A1=599:PRINT A1
1704 LET A1=600:PRINT A1
1705 LET A1=601:PRINT A1
1706 LET A1=602:PRINT A1
1707 LET A1=603:PRINT A1
1708 LET A1=604:PRINT A1
1709 LET A1=605:PRINT A1
1710 LET A1=606:PRINT A1
1711 LET A1=607:PRINT A1
1712 LET A1=608:PRINT A1
1713 LET A1=609:PRINT A1
1714 LET A1=610:PRINT A1
1715 LET A1=611:PRINT A1
1716 LET A1=612:PRINT A1
1717 LET A1=613:PRINT A1
1718 LET A1=614:PRINT A1
1719 LET A1=615:PRINT A1
1720 LET A1=616:PRINT A1
1721 LET A1=617:PRINT A1
1722 LET A1=618:PRINT A1
1723 LET A1=619:PRINT A1
1724 LET A1=620:PRINT A1
1725 LET A1=621:PRINT A1
1726 LET A1=622:PRINT A1
1727 LET A1=623:PRINT A1
1728 LET A1=624:PRINT A1
1729 LET A1=625:PRINT A1
1730 LET A1=626:PRINT A1
1731 LET A1=627:PRINT A1
1732 LET A1=628:PRINT A1
1733 LET A1=629:PRINT A1
1734 LET A1=630:PRINT A1
1735 LET A1=631:PRINT A1
1736 LET A1=632:PRINT A1
1737 LET A1=633:PRINT A1
1738 LET A1=634:PRINT A1
1739 LET A1=635:PRINT A1
1740 LET A1=636:PRINT A1
1741 LET A1=637:PRINT A1
1742 LET A1=638:PRINT A1
1743 LET A1=639:PRINT A1
1744 LET A1=640:PRINT A1
1745 LET A1=641:PRINT A1
1746 LET A1=642:PRINT A1
1747 LET A1=643:PRINT A1
1748 LET A1=644:PRINT A1
1749 LET A1=645:PRINT A1
1750 LET A1=646:PRINT A1
1751 LET A1=647:PRINT A1
1752 LET A1=648:PRINT A1
1753 LET A1=649:PRINT A1
1754 LET A1=650:PRINT A1
1755 LET A1=651:PRINT A1
1756 LET A1=652:PRINT A1
1757 LET A1=653:PRINT A1
1758 LET A1=654:PRINT A1
1759 LET A1=655:PRINT A1
1760 LET A1=656:PRINT A1
1761 LET A1=657:PRINT A1
1762 LET A1=658:PRINT A1
1763 LET A1=659:PRINT A1
1764 LET A1=660:PRINT A1
1765 LET A1=661:PRINT A1
1766 LET A1=662:PRINT A1
1767 LET A1=663:PRINT A1
1768 LET A1=664:PRINT A1
1769 LET A1=665:PRINT A1
1770 LET A1=666:PRINT A1
1771 LET A1=667:PRINT A1
1772 LET A1=668:PRINT A1
1773 LET A1=669:PRINT A1
1774 LET A1=670:PRINT A1
1775 LET A1=671:PRINT A1
1776 LET A1=672:PRINT A1
1777 LET A1=673:PRINT A1
1778 LET A1=674:PRINT A1
1779 LET A1=675:PRINT A1
1780 LET A1=676:PRINT A1
1781 LET A1=677:PRINT A1
1782 LET A1=678:PRINT A1
1783 LET A1=679:PRINT A1
1784 LET A1=680:PRINT A1
1785 LET A1=681:PRINT A1
1786 LET A1=682:PRINT A1
1787 LET A1=683:PRINT A1
1788 LET A1=684:PRINT A1
1789 LET A1=685:PRINT A1
1790 LET A1=686:PRINT A1
1791 LET A1=687:PRINT A1
1792 LET A1=688:PRINT A1
1793 LET A1=689:PRINT A1
1794 LET A1=690:PRINT A1
1795 LET A1=691:PRINT A1
1796 LET A1=692:PRINT A1
1797 LET A1=693:PRINT A1
1798 LET A1=694:PRINT A1
1799 LET A1=695:PRINT A1
1800 LET A1=696:PRINT A1
1801 LET A1=697:PRINT A1
1802 LET A1=698:PRINT A1
1803 LET A1=699:PRINT A1
1804 LET A1=700:PRINT A1
1805 LET A1=701:PRINT A1
1806 LET A1=702:PRINT A1
1807 LET A1=703:PRINT A1
1808 LET A1=704:PRINT A1
1809 LET A1=7
```

Prende fuego a tu Ordenador con...

SE UN GRAN COLOSO Y SALVALOS DE LAS LLAMAS
¡FIRE TRAP QUEMA!



ELECTRICDREAMS
SOFTWARE

EL Nº 1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR.



HYPER-SON

LA MEJOR SIMULACION JAMAS VISTA. DE SEG.

Disponibles con:
CONMOORE
CONTRON (casualty)
AMSTON (casualty)

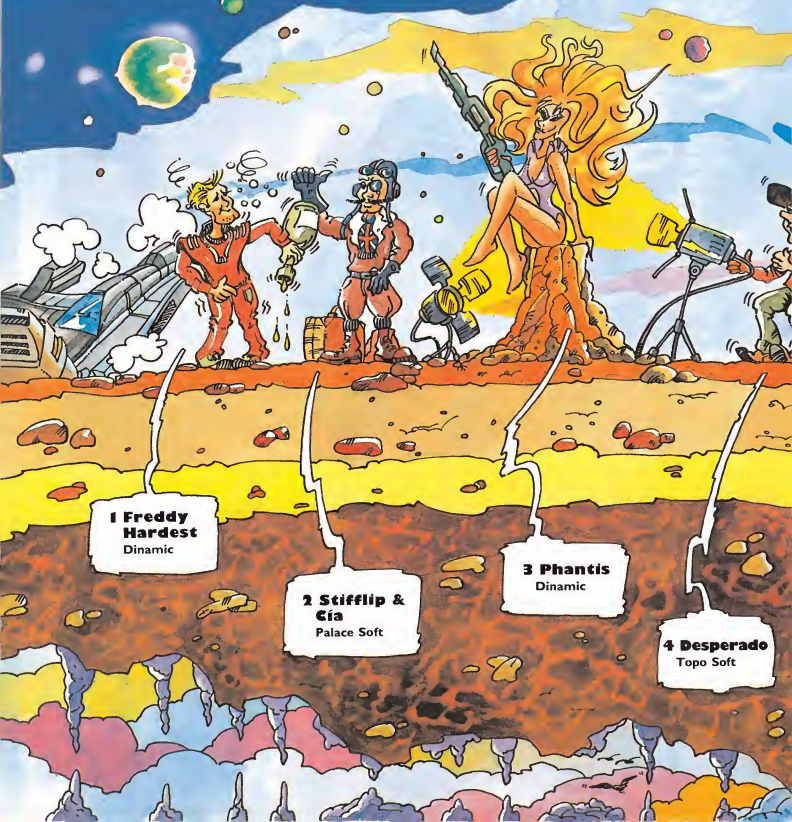
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATICS C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Los Recomendados



**1 Freddy
Hardest**
Dinamic

**2 Stiffli &
Cia**
Palace Soft

3 Phantis
Dinamic

4 Desperado
Topo Soft

STRUO

A movie poster for 'Struwo'. The top half features the title 'STRUO' in large, bold, red letters. Below it, the subtitle 'ESTUQUE DE DOS CINTAS' is written in a stylized, red, outlined font. The main illustration depicts a large, orange, multi-eyed monster with a wide, toothy grin, emerging from a dark, rocky crevice. A man in a blue suit and white shirt is shown in the foreground, looking up at the monster with a concerned expression. The background is dark and stormy, with bright blue lightning bolts striking down. A chain is visible in the upper right corner.

ESTUQUE DE DOS CINTAS

★ AMSTRAD DISCO 2.250 pts.

¡¡ LO MEJOR POR 1.2

ARMY MOVES



DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID 29-1. 28008
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04. PEDIDOS CONTRA REE

Vive la
AVENTURA
con
EPRE
Software



• **CATÁLOGO DE ÉXITOS** •



LOS JUEGOS
DEL FUTURO
HOY

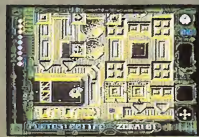
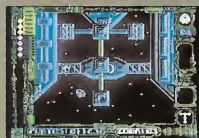
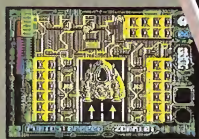
STAR DUST



Más de 1.000 horas de trabajo en estos programas. Efectos que de ver en un juego de ordenador a tope, las posibilidades técnicas conseguir sacar sus máximas.

Scroll de pantalla a color pixel a pixel, continuo movimiento y sensación de velocidad nunca, son solo algunas de las características que encontrar en "DESPERADO".

¡LO DEMÁS SON JUEGOS!



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM

ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PÍDELO AL CLUB ERBE,
NÚÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.

SOFT

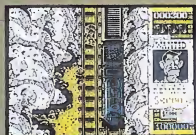
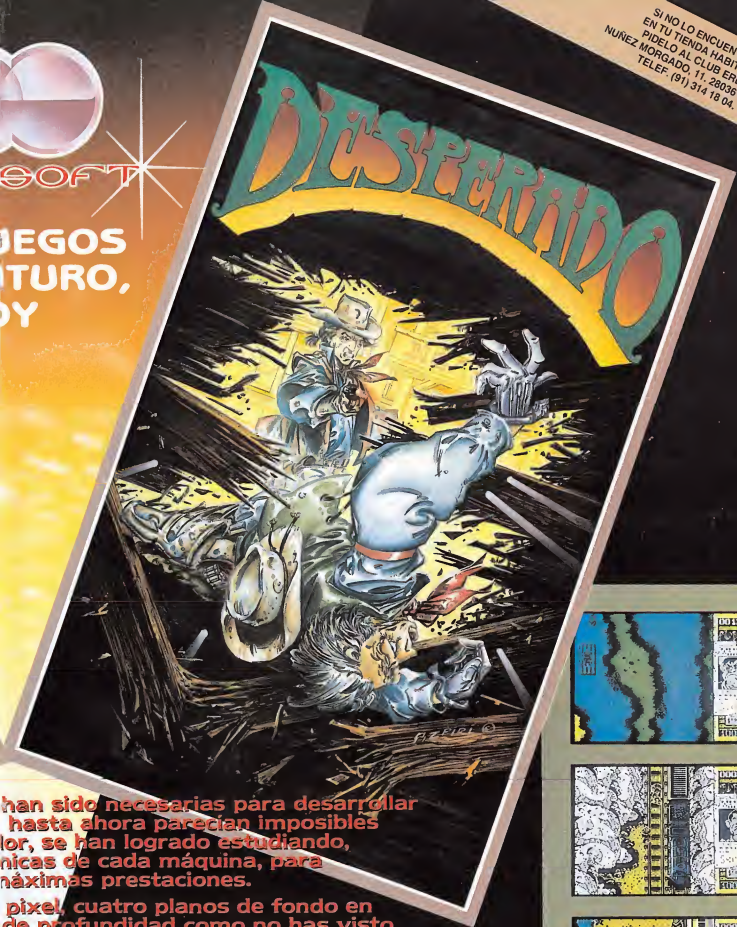
UEGOS
TURO,
Y

han sido necesarias para desarrollar
hasta ahora parecían imposibles
lor, se han logrado estudiando,
nicas de cada máquina, para
naximas prestaciones.

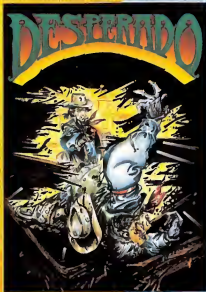
pixel, cuatro planos de fondo en
de profundidad como no has visto
grandes diferencias que vas a
"ADO" y "STARDUST"...

UEGOS DE NIÑOS!

DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



DESPERADO

La gran aventura del Oeste que estabas esperando. La estación, el gran cañón, el río, el pueblo... Serán escenarios en los que tendrás que demostrar el manejo de tus "COLTS".

Un juego que tendrás que ver lo para creerlo.

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX



STAR DUST

Un auténtico alarde de técnica se ha desarrollado en este juego para que, cuando te conectes en tu ordenador, puedas jugar con la mejor aventura espacial que jamás hayas visto.

Cuatro planos de fondo en continuo movimiento y una sensación de profundidad increíble, son solo algunas de las grandes diferencias que vas a encontrar en "STAR DUST".

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX



SURVIVOR

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbtrate con sus espectaculares entenas al espacio con triple scroll estelar. Serás capaz de asumir la responsabilidad de penetrar una raza en vías de extinción? Sólo tu tienes la respuesta.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



SPIRITS

Si te asusta la magia negra, no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntrate en este juego y asómbtrate con su nueva técnica de seguimiento multi-objetos. La magia de Spirits te atrapa sin remisión.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



CATCH 23

El laboratorio de desarrollo CK23 es el lugar de investigación militar más protegido de la Tierra. Escondido en algún lugar de una montañosa y ahora desierta isla, se encuentra rodeado por campos de minas, vallas electrificadas y cámaras de vigilancia; además de patrullas y vaguetas de alerta. Tu misión es llegar al centro del complejo, ¿serás capaz?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



COSMIC SHOCK ABSORBER

No has visto la película, ni tampoco hay serie de T.V., tampoco has leído el libro... cualquiera es una conversión de un juego de las máquinas... pero es, con toda seguridad, el juego más divertido y emocionante que puedas comprar.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX



NEMESIS THE WARLOCK

Para terminar de una vez por todas con el malvado reino de Torquemada, Gran Maestro de Ter-might, Nemesis el Warlock debe llegar al corazón del imperio de Torquemada, luchando durante todo el camino. Para protegerse, Torquemada envía oleadas de sus enervados seguidores, los Terminators.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



UCHI-MATA

Basado en el judo, "Uchi-Mata" es, probablemente, el más avanzado y completo de los simuladores de artes marciales existentes. El juego ha sido diseñado bajo el asesoramiento del Gran Jaks, cinturón negro, 7.^o Dan, cuatro veces campeón de Europa y Medalla Olímpica, uno de los mejores luchadores de judo del mundo.

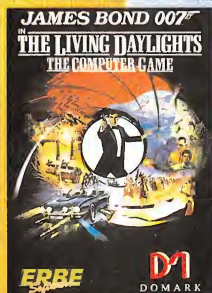
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



MEGA-APOCALIPSIS

Según vas avanzando en tu maravillosa nave, estás que no te lo crees. Vas a increíble velocidad, haciendo explotar los cometas en millones de trozos parpadeantes. En el vacío rotan misiles, motores, propulsores, defensas y vidas extras. Pero, ¿qué pasa ahora? Hay un tipo intentando recoger también esos objetos... ¿sus defensas son demasiado fuertes...? ¡Horror!

COMMODORE



ALTA TENSION (JAMES BOND)

La última película de James Bond llevaba a tu ordenador. Un juego en el que tomarás el papel de James Bond y vivirás sus aventuras, desde Gibraltar a Afghanistan, enfrentándote a los agentes de la K.G.B. o de las SAS.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



STAR WARS

¡¡Que la fuerza esté contigo!!
Seguro que la vas a necesitar a la hora de cargar este juego. "La guerra de las galaxias", la película que hizo historia, ahora en la pantalla de tu ordenador.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



SABOTEUR II

Si te gustó Saboteur, prepárate a vivir nuevas aventuras con SABOTEUR II (El Ángel Engador), en donde la hermana de nuestro héroe ha de salvarse de una muerte segura. ¡¡Sábelo y tú podrás evitarlo!!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE

ERBE
Software

presenta

THE KIRKOBATES RENEGADE



Licensed from © Taito Corporation
Programmed for Amstrad, Sinclair, and Commodore by Imagine Software.

SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE.
NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELÉF. (91) 314 18 04.

Imagine
the name
of the game

Vivir en el filo de la navaja significa no tener tiempo para descansar ni pensar pero, cuidado, siempre hay tiempo para morir. Desde las suburbias de la ciudad a los "guetos" de los sin ley siempre encontrarás a los chupados de dinero, cuya misión es acabar con el único hombre que se atreve a entrar en su territorio. El Renegade es la última convención del género de "Tape en la máquina" recreativa ahora para tu ordenador. Con todas las características del juego original.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE, C/ISTA ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELÉF. (91) 447 34 10.
DELEGACIÓN BARCELONA C/ VILADOMAT, 114 - TELÉF. (93) 293 55 60.

PLATOON



PLATOON

La tensión es insuportable mientras conduces a tus hombres por las selvas de Vietnam intentando eludir las trampas y emboscadas. Camina en silencio mientras te aproximas a la aldea, donde, con toda seguridad, esperarás tu llegada para darte la "bienvenida".

PLATOON, un juego con sorprendentes efectos e impresionantes gráficos.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE

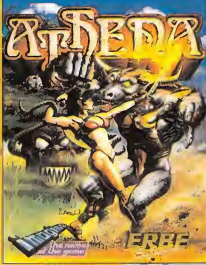


MAD BALLS

Auténticos malabares tendrás que hacer para controlar y esquivar a estos temibles terremotos. MAD BALLS es auténtica micro-manía. El juego más loco del planeta.

¿Cómo estás de reflejos?

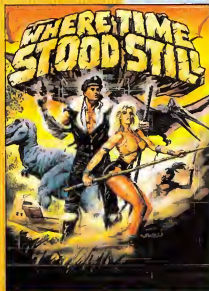
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



ATHENA

El gran éxito de las máquinas recreativas. Destruye al hombre-monstruo hasta el último mundo. Combate a través de siete mundos diferentes: el de los bosques, de los cielos, de las naves, de las cavernas, de los laberintos, del fin del mundo y hasta el mismísimo infierno.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



WHERE TIME STOOD STILL

Tu avioneta se estrelló; estás vivo... pero, ¿dónde?... ¿cuándo? Pronto tendrás una lava cuando te encuentres defendiéndote de sus ataques de un dinosaurio.

Tendrás que aprender a sobrevivir en un mundo nunca pisado por el hombre, un mundo millones de años más joven que hoy.

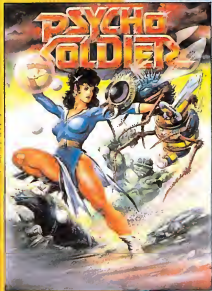
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / PC / MC Y COMPATIBLES



VICTORY ROAD

Comienza en la autopista hacia el cielo, continúa tu camino a través de las tumbas de la que te precedieron. Trampas y teletransportadores te llevarán a antiguos edificios, y bajo ríos y océanos seguirá tu lucha. Acción y emoción durante horas en un juego sorprendente.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



PSYCHO SOLDIER

Athena no ha dicho su última palabra. Psycho Soldier es otro mundo en donde la acción continúa. Una sorpresa que no puedes perderte, un gran juego hecho para número 1.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



RASTAN

Tierras que producen leyendas de nombres esclavizados por el Dragón están en el cerebro de RASTAN, el rey de los guerreros. Los guardianes de la tierra maldita temen a su fuerza, que despidе fuego, y su hacha, que maneja con increíble rapidez.

¿Quieres ayudarme?

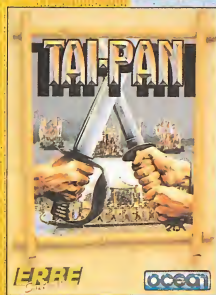
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



MACHT DAY II

Más acción, más movimiento. Escrito por Jon Ritman, autor del legendario MACHT DAY, aparece MACHT DAY II, el último y mejor juego de fútbol.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



TAI-PAN

TAI-PAN es la sensacional historia de un hombre y una isla. Conviértete en Dirk Struan, un pirata, un ladrón, y alcanza las mayores riquezas y poderes que puedas imaginar. Entra en un mundo de sangre, traición, conspiración... Un sorprendente juego.

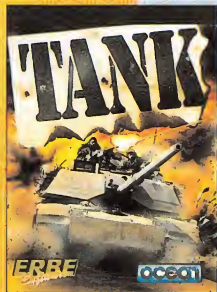
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
MSX / ATARI-ST / IBM/PC Y COMPATIBLES



RENEGADE

Vivir al filo de la navaja significa no tener tiempo para pensar ni para descansar, pero cuidado... ¡siempre hay tiempo para morir! Te lo RENE GADO, conoces bien los bajos fondos, por eso, eres el único que te atreves a adentrarte en sus oscuras y peligrosas calles.

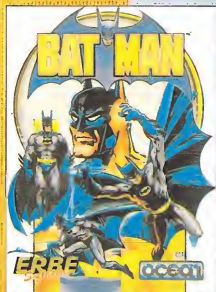
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



TANK

Llega a la playa, sube a tu tanque, amanca los motores y... ¡en marcha! Cruza los ríos por los puentes, ten cuidado con los campos de minas y la infantería enemiga, vigila los emplazamientos antitanques en las vías férreas. Usa las metralleras contra la infantería, y los cañones contra los tanques y submarinos enemigos, en un juego en el que la acción no tiene final.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



BAT-MAN

El legendario personaje del "cómic" en una aventura exclusiva para tu ordenador. ¡Góttelotas, Bati-have! Bati-rapa...

...Todo forma parte de este juego, que ya es uno de los más vendidos de la historia.

AMSTRAD / PCW-8256

TANK



SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITAL
PÍDELO AL CLUB ERBE.
NÚÑEZ MORAÑO, 11. 28096 MADRID.
TELEF. (91) 374 18 04.

ERBE
Software

ocean

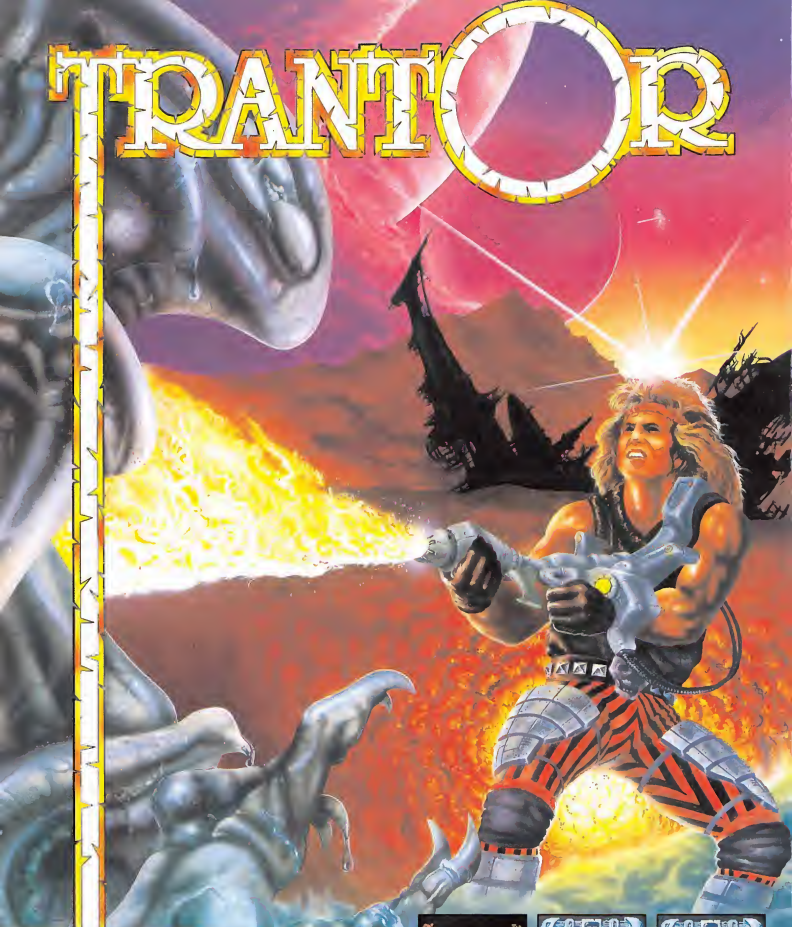
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE, C/ STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA, C/ VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.



SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

TRANSFORMER



Distribuidor Exclusivo para España:

ERBE SOFTWARE C/ Nûñez Morgado, 11. 28036 MADRID Tel.: (91) 314 18 04

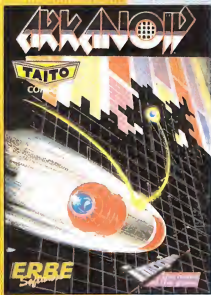




COBRA

Por primera vez, un juego superará al film. Cobra (el juego) te sorprenderá por su acción y sus gráficos, superiores, incluso, a los del "Green Beret". El crimen es una enfermedad... ¡tú el remedio.

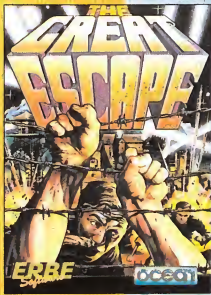
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



ARKANOID

El mayor éxito del momento. Un juego que no va de naves, ni de luchas, ni de guerras, sino de habilidad y reflejos. Arkanoid es el juego sin el que la rapidez es tu reto.

IBM/PC y COMPATIBLES / ATARI-ST.



GREAT ESCAPE

Alemania, 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. La victoria está todavía lejos y tu deber es escapar, pero no te resulta fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar del campamento con vida.

IBM/PC y COMPATIBLES



HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN, han creado ahora este fabuloso juego, mucho más completo aún en gráficos y movimiento. Las pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido incluso a los críticos.

... Un juego que no puedes perdértelo.

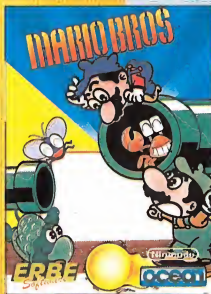
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
FCW-8256 / IBM/PC y COMPATIBLES.



MAG-MAX

En los últimos días, antes del colapso final, lo que quedaba de la Humanidad se dio cuenta de que su desaparición era inevitable. Las hordas mecanoides de una lejana galaxia habían destruido la civilización en una serie de ataques brutales, dejando una estela de muerte y devastación. Al mismo tiempo, sin embargo, los Socrós estaban terminando la fabricación de un prototipo de robot-centurión: Mag-Max.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



MARIO BROS.

El más divertido juego de las máquinas recreativas. Habilidad, reflejos y rapidez son lo que van a ser necesarias para poder ayudar a los hermanos Mario en sus "chapuzas".

¿Eres capaz?

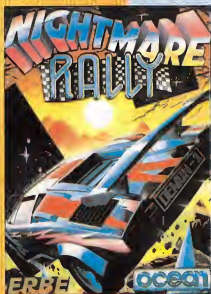
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



MUTANTS

Si piensas que con el arsenal que llevas de bombas, minas y misiles en tu nave espacial «Rainbow Warrior» puedes acabar con todos los «Mutantes», estás equivocado. Tendrás que construir tu arma final para destruirlos, pero... mientras tanto ellos atacan y atacan.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



NIGHTMARE RALLY

Prepárate para el más duro de todos los Rallies. Todas tus facultades de buen piloto van a ser puestas a prueba. Diferentes tipos de terreno, cada vez más difíciles, se juntan con condiciones climatológicas adversas (nieve, lluvia, hielo y niebla), haciendo cada vez más difícil la conducción hasta convertirla en una auténtica pesadilla.

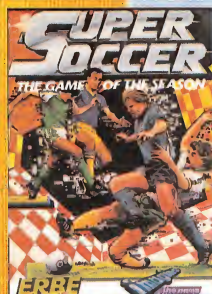
SPECTRUM



SLAP FIGHT

De las máquinas recreativas nos llega «Slap Fight». Vive un combate interplanetario donde sentirás correr la velocidad por tus uñas. Un realismo tal de gráficos que te será imposible dejar de jugar. Diversion a tope... Suerte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



SUPER SOCCER

Creemos que es el mejor juego de fútbol existente. Conviértete en Maradona. Con Super Soccer podrás dudar, pasar y hasta «pitar» de cabeza. Pero lo que hace este juego diferente es el control que tienes sobre el balón, pudiendo controlar la fuerza y efecto de cada «chut».

SPECTRUM



TERRA CRESTA

La crítica ha dicho: "Es el mejor juego de naves espaciales que hemos visto en los últimos meses. El deslizamiento de las naves en la pantalla es sorprendente, así como la rapidez del juego. Si te gustan los programas de acción, Terra Cresta es tu juego." (CRASH, Febrero 1987.)

SPECTRUM



THEY SOLD A MILLION 3

Fighter Pilot, Rambo, Kung Fu Master y Cazafantasmas son los cuatro juegos que han vendido más de un millón de copias...

...y al precio de un 1!

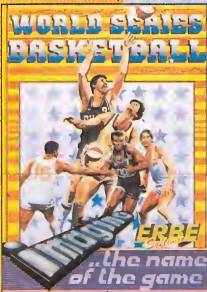
AMSTRAD-DISCO



TOP-GUN

Top-Gun te coloca en la cabina de un TOMCAT F-14. Gráficos vectoriales y la pantalla dividida permiten a 1 o 2 jugadores luchar entre ellos o contra el ordenador. Tus armas en este combate, no apto para cardíacos, son misiles guiados por el calor y una ametralladora de 20 mm.

ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



WORLD SERIES BASKETBALL

Fantásticos gráficos tridimensionales. Cinco jugadores por equipo. Diferentes opciones de color y dificultad de juego. Para jugar contra el ordenador u otro jugador. Con todas las reglas de juego: Personales, Rebotes, etc.

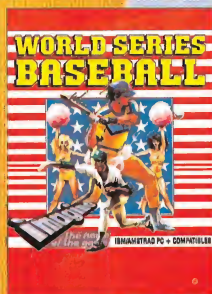
SPECTRUM



WIZBALL

Conviértete en el Hechicero y concuista a los Seres Multicolores. Pon a punto tus poderes mágicos y vuela a los planetas de una nueva galaxia. WIZBALL es un juego fascinante con gráficos sorprendentes y acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



BASEBALL

Conviértete en la estrella de este popular deporte americano con un juego que casi seguro sentirá el calor de los graderos. Una simulación perfecta de baseball, que tendrás que tener dotes de jugador y de estrategia.

IBM/PC y COMPATIBLES



EXOLON

Si creías haber visto todo en video aventuras, espera a ver EXOLON. Las críticas de este juego han sido unánimes: declarado «Clásico» por Sinclair User; «Mega-Game», por Your Sinclair; «Master Game», por Amstrad Action; «Hit» por Computer & Video Games... ¿puedes perderte?

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



GUNRUNNER

GUNRUNNER es el último héroe. Mientras quede una gota de sangre en tus venas, lucharás por salvar el planeta al que pertenece. Te atreves a ayudarlo, necesitarás ser rápido de reflejos, tener nervios de acero y conservar la calma ante cualquier circunstancia... ¿Podrás hacerlo?

SPECTRUM

rana rama



RANA RAMA

La historia de un mago convertido en RANA. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva a su apariencia humana. La revista "M.romania" ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que precisas para pasarlo es "RAMA".

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



SOUTHERN BELLE / HEATHROW TRAFFIC CONTROLLER

Dos grandes simuladores para que tú conviertas en el conductor de una máquina de tren a vapor o en el controlador de tráfico aéreo de uno de los más importantes aeropuertos del mundo... Lo que prefieras.

AMSTRAD / PCW-8256.



ZYNAPS

Entra en el mundo de las naves espaciales con el mejor juego. Zynaps te ofrece más de 450 pantallas de acción interestelar en donde encontrarás tormentas de asteroides, alienígenas traidoreros, cohetes y multitud de ingenios voladores que tendrás que destruir.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



ASTERIX

Es el año 50 antes de Cristo. Toda La Galia está ocupada por los romanos. Bueno, no del todo... un pequeño pueblo de fieros Galos se defiende aún de los invasores. Por fin puedes disfrutar de las aventuras de Asterix, Obelix, Panoramix e Idefix en tu ordenador y luchar contra los romanos en esta fabulosa aventura.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



BAZOOKA BILL

Un personaje entrenado en los Ejércitos de Tierra, Mar y Aire. Su preparación ha sido completísima y su habilidad para pilotar aviones usar su "Bazooka" le ha hecho ser elegido para la misión más importante de su vida. Armado hasta los dientes y dispuesto tanto a luchar cuanto a cuerp como a tripular su caza o disparar su bazooka, está esperando recibir tus órdenes.

SPECTRUM.



INSPECTOR GADGET

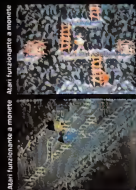
Un juego de acción en que, como Inspector Gadget, tendrás que detener a los agentes de MAD. Necesitarás usar todas tus armas (gadgetomanos, gadgeto-patines, gadgeto-pelotas, gadgeto-helicóptero y un montón de gadgetomias más) en esta divertida aventura.

SPECTRUM.

La acción hecha realidad

INDIANA JONES

and the
TEMPLE OF DOOM™



Alas aventuras a montes y mar. Funcionando a montes y mar.

El héroe ha vuelto. Su misión, entrar en el templo de los malvados Thuggee y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarle a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.

ERBE
Software

ATARI®
GAMES

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ-MORGADO, 11 28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TELÉF. (93) 253 55 60.

COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST



OUT RUN

¡Sí! Este es el juego que estás deseando tener. El auténtico que seguro has visto en las máquinas, el del Ferrari Testarossa que va a una velocidad de vértigo por las autopistas esafiando curvas y rasantes...

¡Abrochate el cinturón!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

El héroe ha vuelto. Su misión: entrar en el templo de los malvados Thugges y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Pero éllo tendrá que ayudarlo a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



SOLOMON'S KEY

Vuelve a la época remota y al lugar donde brilla oculto el mítico tesoro del rey Salomón. En el laberinto de misteriosas habitaciones está la llave que te acercará a riquezas fabulosas. Entre columnas de piedra y peligros escondidos se encuentran las míticas criaturas que pueden prolongar tu vida para que consigas el objetivo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



RYGAR

Millones de años han pasado desde la creación de la Tierra. Muchos han sido sus dueños, pero el tiempo fue destruyendo a todos... ahora un nuevo dominador reina el mundo: Rygar, el guerrero legendario. Un jugador que sólo respeta una ley, la del combate.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



GAUNTLET II

La continuación de GAUNTLET. El juego que fue el mayor éxito de todos los tiempos: adictivo, emocionante y con tantos nuevos efectos que hacen de él un programa totalmente nuevo. GAUNTLET II tiene más de 100 niveles de continua acción que te mantendrán en tensión constante.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



INFILTRATOR II

Sube a bordo de Infiltrator II y experimenta tres nuevas y peligrosas misiones para las que no se te tranquilicen los reflejos.

Neutraliza la composición de un plan mortal, desactiva las bombas de neutrones enemigas y enfrente finalmente con el mismo jefe de los rebeldes...

Para que no te aburras.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE

BUENAS NOTICIAS

LOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CUESTAN LA MITAD

ERBE SOFTWARE TE OFRECE LAS ULTIMAS NOVEDADES EN DISCO PARA AMSTRAD DE DOS EN DOS Y AL PRECIO DE UNO



2.250 PTS.

I.V.A. INCLUIDO



PRIMER LANZAMIENTO

COMPRALOS A PARES

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTAS EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE.
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.

FREDDY HARDEST

FICHA TÉCNICA

- Dominio de las artes marciales: Patada - Puñetazo - Protección.
- Turbo-laser de carga atmosférica.
- Balte controlable en altura y dirección.
- 30 Pantallas de Multiscroll.
- 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
- 16 Terminales de ordenador para hacer de Hackier.
- Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
- 5 Espacios de animales hostiles.
- 3 Tipos de Androides asesinos.

FX DOBLE CARGA

Significa dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima actividad. Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.



SPECTRUM



COMMODORE



AMSTRAD CPC



MSX

FREDDY HARDEST, agente secreto y respetado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un coze. **FREDDY**, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las vigallas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su laser. **FREDDY**, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.

DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE, PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOOF-ES

TiENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 - 18 - 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 246 - 78 - 87.

875



CHARLIE CHAPLIN

Un concepto totalmente nuevo en juegos. Esta es tu oportunidad para convertirte en el director de una película y producir las más grandes comedias protagonizadas por CHARLIE CHAPLIN. Puedes elegir el guión, las escenas, los personajes... crear, editar y ver tu propia película de CHARLOT.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



720°

La maniobra más difícil de conseguir en monopatín es el giro de 720°. Tú tomas el papel de un jugador que quiere ser el número 1 en ese deporte, para ello debe a tener que participar en un campeonato con un montón de pruebas; la última, la de 720°.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



IMPOSSIBLE MISSION II

Todos los ingredientes que hicieron de IMPOSSIBLE MISSION un clásico han sido aumentados y mejorados en esta segunda parte. Tu viejo rival, ELVIN, ha vuelto.

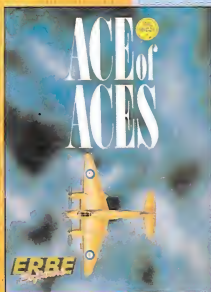
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
IBM/PC y COMPATIBLES.



10TH FRAME

Se trata de un simulador del juego de bolos, hecho con tal profesionalidad, atención al detalle y al movimiento que te hará creer que estás metido en una bolera. Varios niveles de juego, auténtica sensación de perspectiva, la posibilidad de calcular los "efectos" y de crear juegos de varios equipos hacen de 10TH FRAME el simulador apto para toda la familia.

MSX.



ACE OF ACES

Métete en la cabina de uno de esos "mosquitos" que combatieron en la II Guerra Mundial. Coge los mandos, escoge tus armas y llena los depósitos de combustible. Para convertirte en un As de Ases, has de finalizar tu misión con éxito.

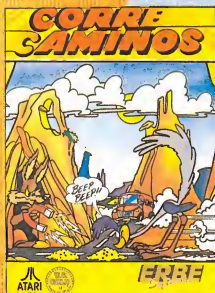
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / MSX
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



BUBBLER

¿Podrás taponar la botella que encierra a los malvados genicilos? Evita que se escapen recogiendo los corchos que encontrarás mientras atraviesas el mundo subterráneo. Cuanto antes lo consigas, antes pasarás a la siguiente etapa. BUBBLER es el nuevo juego de Ultimate, que se juega en tres dimensiones y que presenta las técnicas más avanzadas de programación.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX



CORRECAMINOS

Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos. Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Corre caminos, en un mundo de acción y emoción. Corre a través de los desiertos, las autopistas o el Cañón del Colorado siguiendo el rastro del aligote, que tanto te gusta. Pero... ¡¡¡¡¡ con el Coyote! Seguro que utilizará todos sus sucios trucos para capturarte y poder comer su plato favorito... ¡Corre caminos con patatas fritas!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



CYBERUN

En los oscuros confines de la Nebrata A-6000se encuentra una serie solitaria de estrellas y planetas, el Sistema Beta Gamma. Un grupo de estrellas oscuras absolutamente únicas en el Universo. Muchos años y muchas vidas han costado construir la Nave de Cristal capaz de atravesarlas... Tú eres su piloto.

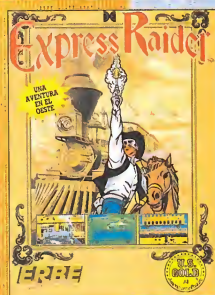
MSX



DAMBUSTERS

Revive la misión que llevó a unos cuantos valientes pilotos de la R.A.F. a destruir la presa que proporcionaba la energía a las fábricas de armamento alemanas. Un auténtico record de ventas por su mezcla de simulación, acción y estrategia.

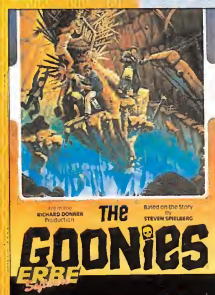
MSX



EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas de Leñano Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... Express Raider lo tiene todo.

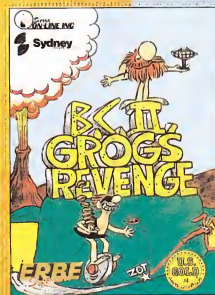
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



GOONIES

El objetivo de los Goonies es encontrar la nave pirata de «Willi el Tuerco». Debes colaborar con la pandilla para rescatar el tesoro y salvar a sus familias del desahucio. Los hermanos Fratelli (terribles asesinos) tratarán a toda costa de impedirlo, pero no sólo son ellos a los que te habrás de enfrentar. También tendrás que hacerte a calaveras volantes, murciélagos asesinos, arenas movedizas y un peligroso gigante que se une a los peligros que encontrarás en tu camino. En resumen, «Goonies» pondrá en tu ordenador toda la emoción de la mejor película de aventuras de Steven Spielberg.

SPECTRUM / AMSTRAD



GROG'S REVENGE

Un programa que te transporta a la prehistoria, con un simpático troglodita que sabe de descubrir la piedra-bici. Tendrás que hacer mil y una penurias a través de los abismos y las cavernas de aquella remota época. ¡¡¡Gráficos y movimiento fantásticos!!!

MSX



INFILTRATOR

El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que hemos visto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.

IBM/PC Y COMPATIBLES.



LEADER BOARD

Bienvenido al maravilloso mundo del Golf profesional con LEADER BOARD. Con increíbles sorprendentes gráficos en 3D, los jugadores se enfrentarán a distintos campos de Golf de 18 hoyos cada uno, en los que necesitarán de toda su concentración, estrategia y control para terminar el recorrido bajo par.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / ATARI
AMSTRAD PCW 8256



MARTIANIDS

El último juego de la superprestigiosa compañía, ULTIMATE. Es una aventura interesante que se desarrolla en una nave-robot enviada por la NEBULA ORION para encontrar nuevas formas de vida en su galaxia. MARKON es la computadora que la guía, y tú, su guardián.

MSX.



METRO CROSS

De los mismos autores de Gauntlet y Paper Boy aquí está Metrocross, una loca carrera sobre patines en la que el tiempo y los obstáculos son tus mayores enemigos.

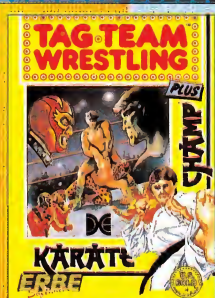
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI



PENTAGUM

Toda la magia de los Juegos de Utemate en una aventura en la que la acción y los reflejos serán básicos para que puedas recorrer todas las pantallas que con unos gráficos excepcionales aparecerán cuando cargues este juego en tu ordenador.

MSX.



TAG-TEAM WRESTLING

Dos fantásticos juegos, uno de lucha libre americana y otro de Karate en esta casette. Tempus tus músculos y pon alerta tus reflejos; te aseguramos que vas a necesitarlos para vencer a tus oponentes.

IBM/PC Y COMPATIBLES.



EPYX

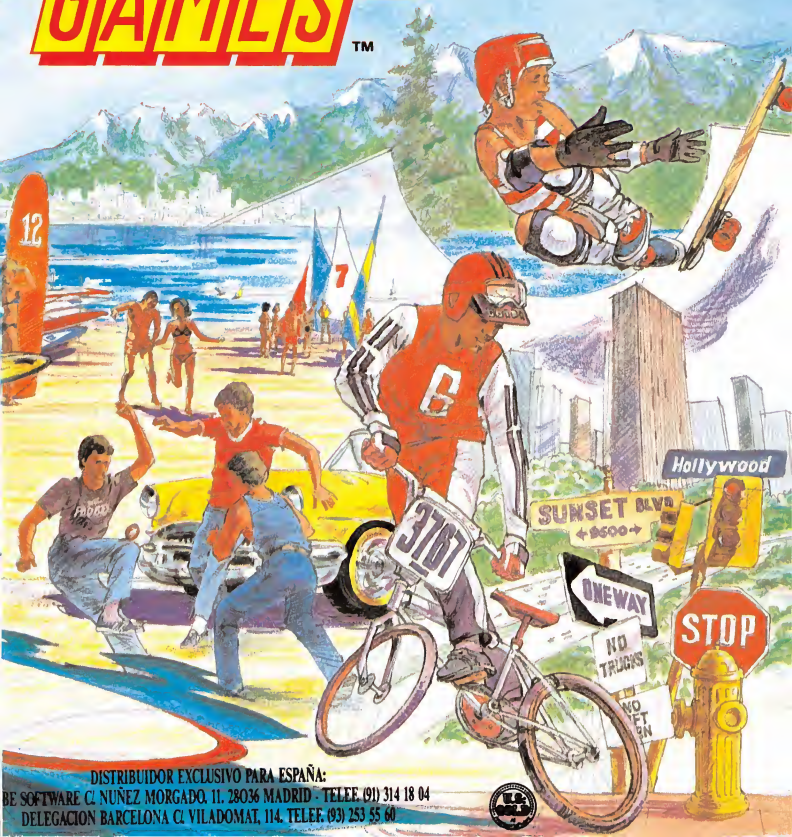
Cal
★ ★ ★



California

GAMES™

ERRE
Software



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

BE SOFTWARE C/ NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA C/ VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60



California GAMES



CALIFORNIA GAMES

Toda la diversión y emoción de la costa oeste americana en este superjuego de **SKATEBOARD**, **DISCO-VOLADOR**, **BICI-CROSS**. Son algunos de los deportes en los que puedes competir bajo el sol de California.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX / IBM/PC y COMPATIBLES

WORLD GAMES from EPYX™



WORLD GAMES

En **WORLD GAMES** vas a viajar a través del mundo para demostrar que eres el mejor competidor en ocho de los más famosos deportes: **SKI** en Chamonix, **RODEO** desde los acantilados de Acapulco...

...¿Te imaginas?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX

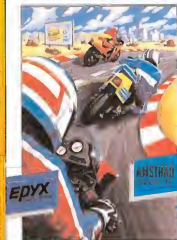


STREET BASKETBALL

Olvídate de la cancha, de los vestuarios y del árbitro y juega al baloncesto como lo juegan en EE.UU., en la calle.

Cualquier sitio es bueno habiendo una canasta. Escoge a tus amigos y forma tu propio equipo, pero, recuerda... en la calle se juega duro.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
MSX / IBM/PC y COMPATIBLES



SUPER CYCLE

SUPER-CYCLE

Si te gustan las motos, no lo dudes, éste es tu juego. En ninguno como en **SUPER CYCLE** podrás sentir toda la emoción y velocidad a bordo de tu máquina de 1.000 c.c.

¡Demuestra que eres el mejor piloto!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX

IMPOSSIBLE MISSION



IMPOSSIBLE MISSION

Una leyenda en juegos. Por su sonido, gráficos y movimiento, ha sido calificada como obra maestra.

Dentro de un edificio con multitud de habitaciones tendrás que desactivar el ordenador principal y descubrir...

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE

PITSTOP II

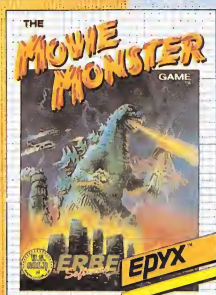


PIT STOP

Un programa de carreras con toda la emoción de los **Fórmula 1**. Doble pantalla para que puedas seguir tanto tus movimientos como los del resto de tus competidores.

Colócate en la parrilla de salida.

COMMODORE



MOVIE MONSTER

Tokyo duerme tranquilo; sus habitantes no sospechan que, tras la prueba atómica realizada dos días antes en el mar, algo monstruoso ha sido despertado de su letargo: luego, todos sabrán su nombre... GODZILLA. La aventura está servida.

COMMODORE / IBM/PC y COMPATIBLES.



CHAMPIONSHIP WRESTLING

No seas cobarde y participa en el gran combate de lucha libre que va a tener lugar en el COLISEUM.

Los participantes son para asustar a cualquiera: Bestia Parda, Quebranta-huesos, El Niño del Bronx... Pero tú, tranquilo, como siempre tendrás que escayolarte el Joystick.

COMMODORE.



SUB BATTLE SIMULATOR

Esta es tu ocasión para embarcarse en lo que, sin duda, es el más detallado y realista de todos los juegos de guerra.

Como oficial, dirigirás uno de los tres submarinos que navegaron entre 1939 y 1945 por los océanos.

Todo en este simulador está hecho para que tengas la sensación de estar viviendo algo real.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



WARLOCK

Encuentra el "Cristal del Poder" y combate contra dragones, demonios y guerreros hasta encontrar al "Mago Blanco" para la lucha final. Quizá tengas en tu pantalla los más impresionantes gráficos en 3 dimensiones que hayas visto jamás.

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



XECUTOR

Combate sin descanso a los mortales ZEDAR OF ZINX. Pilota tu nave Mark 7 a través del laberinto de sectores alienígenas y busca mejor armamento para ella. Solo así podrás salir a tus enemigos.

"XECUTOR" es el juego que ha marcado los dos galardones más prestigiosos en U.K. "Mega-Game" y "Sindair-Classic".

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



SOLDIER OF LIGHT

Como "Soldado de la Luz", tienes como misión defender el sistema solar de la amenaza que prepara la Estrella de la Muerte. Prepárate para atravesar el espacio, los desiertos, los bosques, las zonas volcánicas y bajar al fondo de los mares. Destruye al enemigo... Es la única salida.

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



FAIRLIGHT II

Uno de los juegos más aplaudidos por la crítica, "Microhobby" ha dicho de este juego: "Una de las video-aventuras más completas que se puedan encontrar. Todas las pantallas son realmente bonitas y atractivas. En fin, un sobresaliente para el programador." Poco más se puede decir.

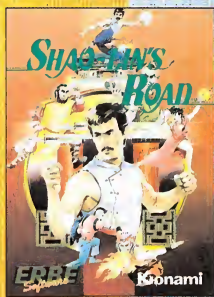
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE
IBM/PC y COMPATIBLES.



SHADOW SKIMMER

Un sorprendente súper-suave, súper-rápido juego de combate espacial que presenta maravillosas pantallas llenas de colorido y acción como nunca antes habrás experimentado.

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



SHAO LIN'S ROAD

El juego de Konami de mayor éxito en las máquinas, en versión ahora para tu ordenador. Ayuda a Shao Lin a escapar de sus múltiples enemigos en su camino hacia la libertad. Salta, pasa, agáchate y esquiva los puñales... Acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



DARIUS

Conquista a tu enemigo usando bombas y misiles. Vigila la fuerza de tu nave. Pero, ¿realizar todo el recorrido y destruir a tus enemigos. ¡Pero cuidado! la batalla no ha terminado... El monstruo está ahí...

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



ALIEN SYNDROME

En 1990, cuando la primera colonia espacial se estableció, alienígenas del cercano planeta Alpha la invadieron. Un mensaje urgente se ha recibido en la TIERRA: "Rescata a tus compañeros destruye a los habitantes de Alpha..." Pero cuando llegues a la colonia lo que verás te hará la sangre en las venas.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



RIM RUNNER

Scroll en diferentes planos y sobrebel-animación, junto con una rapidez increíble. ¡Juego de RIM RUNNER algo diferente. Un jinete insectoide en su patrulla de vigilancia debe proteger su colonia contra los ataques de sus enemigos, los Arácnidos.

COMMODORE / ATARI-ST

SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT

SHOOT THEM UP CONSTRUCTION SET

Un programa único que te permite crear tus propios juegos espaciales.

Construye tus naves, elige los fondos, la velocidad, el tipo de disparos y explosiones, y hasta el sonido que más te guste.

Con este programa, siempre tendrás un juego nuevo.

AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE



STIFFLIP & CO.

Pero, ahora, los amantes del cricket están en peligro. El malvado CONDE CHAMALEON, maestro del distracción y gran enemigo de los poderes fácticos, está empeñado en el éxito de su último y más ambicioso plan. Su negocio de venta de artículos de goma por correo le ha llevado a desarrollar el RAYO COMATRONICO. Con él, pretende ablandar no solo el ánimo de los cuellos de las camisas, sino también ablandar la moral pública, lo cual llevaría indefectiblemente al colapso del Imperio. Mucho peor aún, cambiando radical e imprevisiblemente el rebote de la bola de cricket. ¡Hay que parar a este loco!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE.

BARBARIAN

El Guerrero Definitivo



BARBARIAN

...y he aquí que un poderoso guerrero aparecerá, procedente de los helados enanos del Norte, y se alzará solo contra las fuerzas del mal. El libro de la muerte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE / ATARI-ST.



HUIDA DEL CASTILLO DE SINGE (DRAGON'S LAIR II)

Continuación que supera y mejora enormemente a Dragon's Lair, el juego de las películas que se convirtió en leyenda. "La huida del castillo de Singe" añade aventuras, acción y emoción a la que fue primera parte... Afila tu espada y ¡vamos a por él!

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE

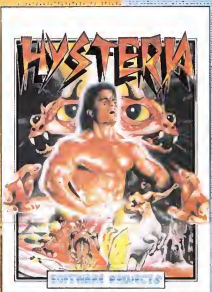


STAR PAWS

En un planeta lejos de nuestra Galaxia, se encuentra un animal tan extraño que su piel se ha invertido en el tesoro más preciado del Universo.

Muchos son los que han intentado captarlo, pero hasta ahora nadie lo ha conseguido. ¡Quizá tú tengas más suerte.

COMMODORE



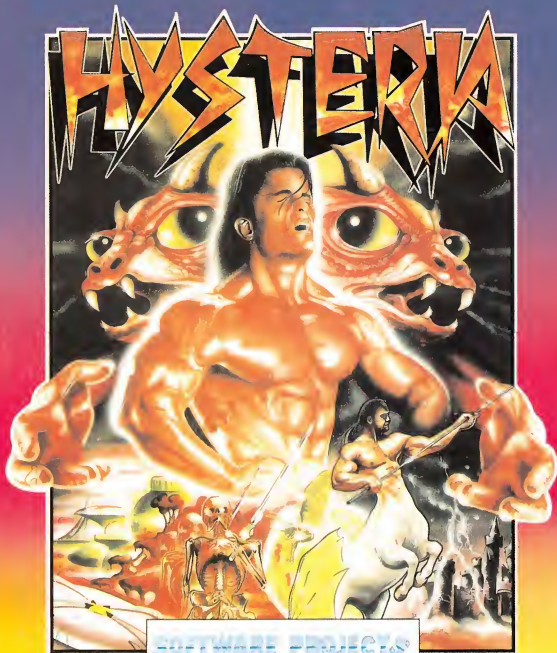
HYSTERIA

El mismo programador que ha hecho los super-éxitos: Hypersports, Green Beret y Hysteria, ahora ha creado HYSTERIA, un juego en el que la mitología y el futuro se mezclan para crear una aventura como no has visto nunca.

SPECTRUM / COMMODORE

ERBE
Software

!! LO INCREIBLE !!



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

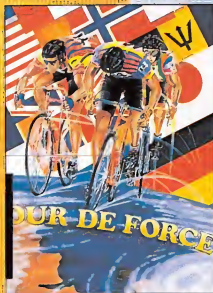
SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL.
PÍDELO AL CLUB ERBE.
NUÑEZ MORGADO 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.



DEFLEKTOR

No hay héroes, no hay enemigos. Se trata sólo de pura habilidad para guiar tu rayo láser a través de un montón de obstáculos que lo reflejan como si fueran espejos, lo hacen rebotar en las paredes y corren peligro de volverse contra ti. Adición a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE / ATARI-ST



TOUR DE FORCE

Desde el momento que eres el disparo de salida hasta los últimos momentos de la carrera, vas a pedalear con los más fuertes y duros de las ciclistas mundiales. Por si eso fuera poco, esta carrera merece algo de especial... Tú mismo lo descubrirás.

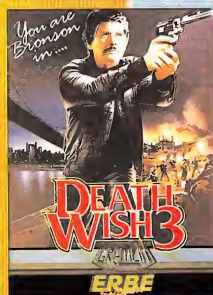
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



MASTERS DEL UNIVERSO

HE-MAN, "el hombre más poderoso del Universo" ha sido designado por el planeta ETERNIA para defender toda la Galaxia de la maldad del diabólico SKELETOR. Ayúdalo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



DEATH WISH 3

Durante mucho tiempo, las calles de Nueva York se han visto invadidas por pandillas y delincuentes que han asaltado, robado y aterrorizado a los ciudadanos. La policía se ve incapaz de controlar la situación, y ahí es donde surge el ex agente Paul Kersey (Charles Bronson), quien en el 75 Magnum va a intentar llegar donde la ley no puede hacerlo.

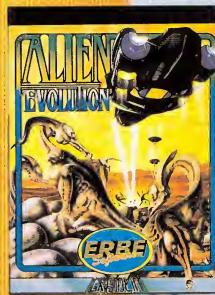
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



MASK

La batalla continúa. Únete a las fuerzas de Mask, comandadas por el habilidoso y valiente Matt Tracklet, y combate al villano Veron. Tuyo diabólico objetivo es dominar el planeta. Por fin puedes disfrutar en tu ordenador de las aventuras de este héroe de los cómics y la televisión.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



ALIEN EVOLUTION

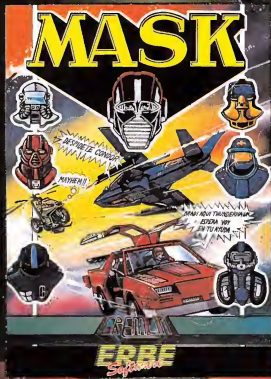
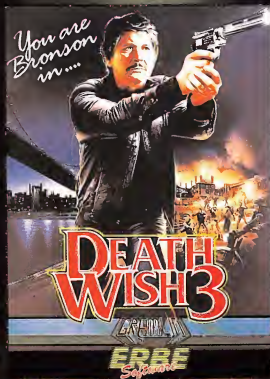
Después de "La Gran Guerra", la Tierra ha sido tomada por unos extraños alienígenas. Los humanos tuvieron que refugiarse en galerías subterráneas, pero ahora han creado, tras muchos años de investigación, a CYBORG-64, un androide que puede ser la solución a sus problemas. Te aseguramos que vas a necesitar mucha habilidad y nervios de acero para ayudarle.

SPECTRUM

NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL
PUELO AL CLUB ERBE
NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

MANEJAR CON PRECAUCION

¡¡ATENCIÓN!! Hay un explosivo par de novedades a punto de llegar a las tiendas. En buenas manos producirán horas de emoción, entretenimiento y acción. Mal manejadas pueden causar alteraciones nerviosas y taquicardias... Tú sabrás si tienes la confianza y habilidad necesarias para aceptar el desafío.



¡¡DINAMITA PURA!!

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60

ERBE
Software



AUF WIEDERSSEN MONTY

Francia, Italia, Alemania, España, Suiza, Holanda, Dinamarca, Suecia y Checoslovaquia son los países en los que se van a desarrollar las aventuras de MONTY MOLE en este fantástico juego, lleno de color, gráficos y acción sin fin... ¡¡Toda una aventura!!

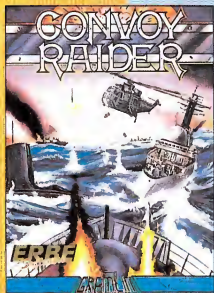
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



AVENGER

Primero fue "Way of the Tiger", es donde tuviste que demostrar tus habilidades para convertirte en Ninja. Ahora es "Avenger", en donde tendrás que demostrar que, además de fuerte eres hábil e inteligente para conseguir vencer al Gran Guardian. Buena suerte... sólo los bravos sobrevivirán.

MSX



CONVOY RAIDER

Usando un moderno sistema de armamento, tu misión es patrullar y proteger los mares del mundo libre. Para ello, tu acorazado cuenta con misiles "SEAWOLF" como defensa antiaérea, misiles tipo "EXOCET" conectados a circuitos de video para defenderte de la marina enemiga, un helicóptero para situar cargas de profundidad anti-submarinos y un radar que te avisa de cualquier peligro... ¿Te atreves a ser el capitán?

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



DESOLATOR

Toda la rapidez y emoción de un combate espacial en el mejor y más adictivo programa que se ha hecho para MSX.

DESOLATOR te sorprenderá por sus gráficos y efectos.

MSX



FINAL MATRIX

Dos formas de vida se han desarrollado en el universo: una, cruel y sanguinaria, los CRONOS; la otra, noble y pacífica, los BIOPTONS, de la cual, un grupo de científicos ha sido secuestrado. NIMROD, has sido designado por el consejo de los seres para introducirte en el mundo de los CRONOS y liberar a tus amigos. ¡SUERTE!

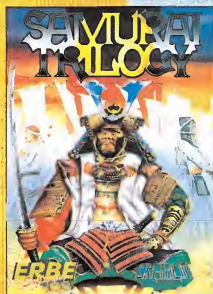
SPECTRUM
AMSTRAD-CASSETTE



KRAKOUT

Préparete a romper las filas de ladrillos en las que rebota tu bola, a recoger con tu "stick" algunos de los objetos que caen y que pueden darte poderes especiales, a la vez que evitas algunos otros. Krakout está basado en uno de los más populares juegos actuales, de las máquinas. Te pasará.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



SAMURAI TRILOGY

En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran vitales, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir el grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que solo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.

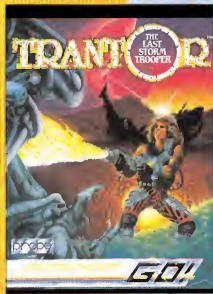
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE / MSX



THING BOUNCES BACK

Un juego de habilidad completamente nuevo, con más de 100 pantallas diferentes, que rápidamente va a divertir por sus gráficos, sin que también te sorprenderá por los más de 30 efectos de sonido distintos y sus cuatro músicas, que son tan adictivas como el juego en sí.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE / MSX



TRANTOR

Imaginate a muchos años luz, en un futuro muy distante en donde la superioridad depende de la tecnología. Como TRANTOR, te encuentras en un planeta extraño, armado sólo con una zancalla y del que debes escapar por todos los medios. Tienes sólo 90 segundos para alcanzar cada terminal en los edificios. Cada vez que la alcanzas, reprogramas tu arma. Una lucha contra reloj por tu libertad.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE



CAPITAN AMERICA

Uno de los más famosos personajes de los "comic" de Marvel ya está en tu ordenador. Sigue las aventuras de este superhéroe ayudándole a enfrentarse a su más encarnizado enemigo, el Doctor MEGLOMANN.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE / ATARI ST



SIDE ARMS

Una desesperada batalla entre la raza humana y Bozón, quien intenta exterminar toda vida del planeta. Los héroes son el capitán Penny y el sargento Sanders, a quienes se les ha encomendado la defensa del planeta AZUL.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE



LAZER TAG

Un rápido y furioso arcade que te mantendrá en tensión constante. Nervios de acero y reflejos de vértigo van a ser las bases principales que vas a tener que necesitar en este juego. Más que manejar una pistola de rayo láser no es nada fácil... ¿sabes?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO**¡¡ UN LANZAMIENTO HISTORICO !!****LOS****PRINCIPALES**

SI TIENES, O VAS A TENER,
UN SINCLAIR + 3
ESTAS DE ENHORABUENA.
ERBE EDITA UNA COLECCION
CON LOS 40 PROGRAMAS
QUE HAN HECHO LA HISTORIA
DE LOS VIDEO-JUEGOS.

DIEZ DISKETTES
CON 4 JUEGOS CADA UNO
QUE PONDRAN EN TU "PLUS 3"
TODA LA DIVERSION
DEL MUNDO.



CADA VOLUMEN
(4 JUEGOS)
SOLO

2.500 PTS.

(IVA INCLUIDO)



¡¡COLECCIONALES!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE C./ NÚÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA C./ VILADOMAT, 114 TELÉF. (93) 253 55 60

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL.
PODELO AL CLUB ERBE.
NÚÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.
TELÉF. (91) 314 18 04.



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA**

ERBE SOFTWARE

C/. NUÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA

SOFTWARE CENTER
C/. VILADOMAT, 114.
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

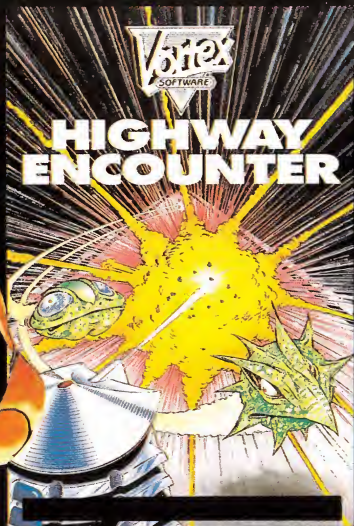
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17 - 1.ª A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3:
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 21 69 00



200*pts, SEGURO!!



MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
BOLSO: (91) 248 • 78 • 87.

DINAMIC

PACK

MONS

4 SUPER JUEGOS EN UNO

*SPECTRUM · MSX
AMSTRAD CPC*





6 El Cid
Dro Soft

8 Stardust
Topo Soft

9 Mask
Gremlin
Graphics

7 Barbarian
Palace Soft

**5 Fernando
Martin**
Dinamic

D'Angelaz
10 Hysteria
Software
Projects

Amparados por la radiactividad que impregnaba la corteza terrestre, multitud de alienígenas invadieron el planeta. Procedían de un mundo aún más desolado y la devastada Tierra ofrecía un panorama más acogedor que su propio planeta.

Según el *Código galáctico sobre invasiones*, Editorial Alien, S. A., todo invasor que se precie debe eliminar a la especie dominante del planeta a invadir. Así, el primer osado terrestre que asomó la nariz a la superficie fue horriblemente masacrado antes de que sus ojos pudieran acostumbrarse a la luz solar. La raza humana se vio obligada a seguir viviendo bajo tierra hasta que su tecnología fuese lo suficientemente avanzada como para enfrentarse a la plaga de alienígenas. Pasaron años de continuos experimentos y fracasos. Pero el desaliento no se extendió entre aquellos hombres porque

su deseo, su máximo anhelo, era volver a ver el sol, vivir bajo el cielo azul, sentir el aire fresco en la cara y esto sólo podían lograrlo echando al invasor.

Finalmente, pudieron construir una máquina ofensiva perfectamente capaz de acabar con los alienígenas: el Cyborg 64. Los hombres pusieron sus esperanzas en este vehículo dotado de minas, bombas, TNT y láser. Al fin, la última batalla, la guerra definitiva se libraría contra los invasores. El premio era la libertad. El hombre ya no volvería a caer en los mismos errores de antes y no lucharía jamás entre sí.

El juego

Nuestra misión es acabar con los extraterrestres que pululan entre las

Una guerra nuclear ha asolado la Tierra. Los escasos supervivientes a la catástrofe se ocultaron bajo el suelo cuando comenzaron las explosiones. Su intención era salir a la superficie cuando la atmósfera fuera respirable y las radiaciones se hubieran desvanecido para poder fundar así una nueva sociedad. Pero una nueva amenaza se cernía sobre los supervivientes.

ALIEN 1

-  TELETRANSPORTADOR
-  PIEZAS MÓVILES





DAVID BURGOS PRIETO



ruinas de tres desoladas ciudades. Tenemos un tiempo límite para eliminar a los alienígenas que es razonablemente amplio, pero cuanto antes se acabe con los pocos que haya, mejor, porque se reproducen como los conejos y en unos momentos podemos juntarnos con unas decenas de ellos encerrados en el recinto. Además, si el número de alienígenas es muy alto (de unos 300), el ordenador puede bloquearse.

Contamos con cuatro armas diferentes. Inicialmente, tenemos diez minas y vamos recargando municio-

ALIEN 2

-  TELETRANSPORTADOR
-  PIEZAS MÓVILES

ALIEN Evolution

Spectrum

nes a medida que hacemos puntos.

Las vidas (seis, en principio) se pueden ir recargando si reunimos las letras que componen la palabra EXTRA. Las letras aparecerán de vez en cuando en el suelo, pero hay que darse prisa en coger la letra elegida, ya que los alienígenas se las llevan al paso.

Indicadores

En la pantalla aparecen varios indicadores. Bajo la pantalla donde se desarrolla el juego, está el gráfico que nos indica el número de municiones de que disponemos y el gráfico del tiempo. A la derecha, otro indicador nos muestra el arma que estamos utilizando, pues sólo se puede usar una a la vez. Bajo este indicador se encuentra el número de alie-

nígenas que quedan por destruir. Cuando no quede ninguno se pasa automáticamente a la siguiente fase.

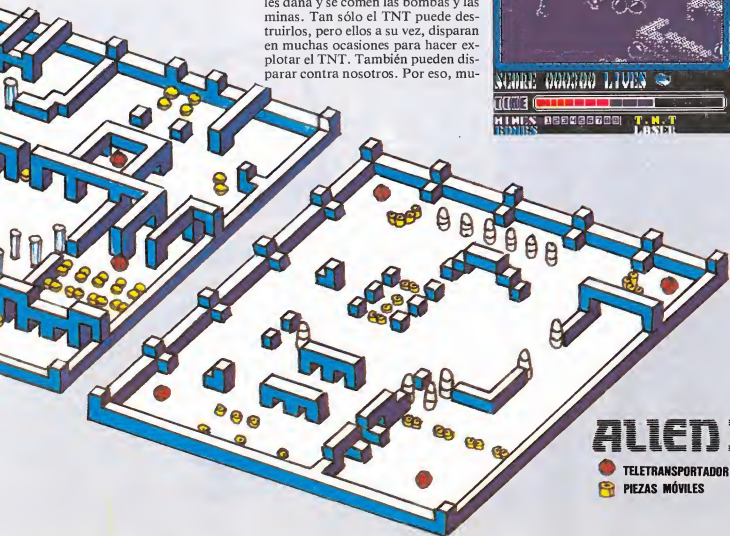
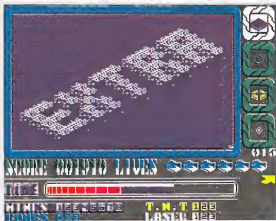
La vida de los invasores es bastante curiosa. Experimentar varias metamorfosis.

Formas enemigas

— En su primera forma son bastante estúpidos. Avanzan sin fijarse en nada hasta que chocan contra algo. Por eso, no saben esquivar las minas que se dejan a su paso. Cualquier arma los aniquila.

— En su segunda forma ya son mucho más cautos y en la mayoría de los casos esquivarán fácilmente las trampas que les coloquemos. Contra ellos el arma más útil es el láser.

— En su tercera forma son prácticamente indestructibles. El láser no les daña y se comen las bombas y las minas. Tan sólo el TNT puede destruirlos, pero ellos a su vez, disparan en muchas ocasiones para hacer explotar el TNT. También pueden disparar contra nosotros. Por eso, mu-



ALIEN 3

● TELETRANSPORTADOR
● PIEZAS MÓVILES

ENEMIGOS

ALIEN 1



1.ª FASE



2.ª FASE



3.ª FASE



HUEVO

ALIEN 2



1.ª FASE



2.ª FASE



3.ª FASE



HUEVO

ALIEN 3



1.ª FASE



2.ª FASE



3.ª FASE



HUEVO

Spectrum

```

10 REM CARGADOR A: EVOLUTION
20 REM POR LUIS JORGE GARCIA
30 CLEAR 65535
40 FOR N=65200 TO 65225 READ
A: POKE N,A: NEXT N
50 DATA 49,255,255,221,33,0,64
17,160,190,62,255,55,205,86,5,1
75,50,116,227,50,55,227,195,165,
145
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)
",A$: IF A$="n" THEN POKE 6521
90
70 INPUT "MINAS INFINITAS (S/N)
",A$: IF A$="n" THEN POKE 6522
20
80 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LS: PRINT B1, FLASH 1: BRIGHT 1
: INK 7: PAPER 0: : PON LA C
INTA ORIGINAL
90 MERGE "" LOAD "" CODE RAN
DOMIZE USR: 65200
100 SAVE "CARALIEN" LINE 10
    
```

chas veces lo más cómodo es seguirlos, porque enseguida ponen huevos y mueren fácilmente en el momento de «parto». Los huevos no se pueden destruir, pero de ellos nacen criaturas en su primera forma de metamorfosis, así que basta con rodearlos de minas para que exploten al salir del caparazón.

Los objetos

Encontramos varios objetos móviles que nos facilitan el juego si los empleamos correctamente. Podemos protegernos con ellos para no chocar frontalmente con algún invasor al avanzar. También pueden servirnos para rodear los huevos si, en un momento dado, nos hemos quedado sin municiones, dejando a los alienígenas atrapados hasta conseguir reponer armamento.

Las fases y las armas

El juego consta de tres fases o etapas en las que la dificultad para matar a los alienígenas irá creciendo sensiblemente, así como su facultad de reproducirse, resultando bastante agobiante en la última fase.

Disponemos de cuatro armas:

Minas: son las más abundantes. Al principio disponemos de diez. Siempre que queramos podemos recogerlas y cambiarlas de lugar.

TNT: es arma escasa,

pero muy eficaz contra los invasores que estén en su tercera metamorfosis. Una vez colocadas no se pueden recoger porque explotarían.

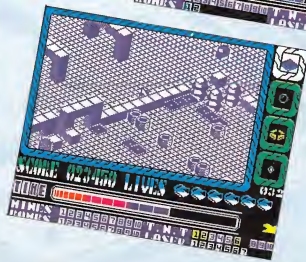
Bombas: tienen la peculiaridad de explotar en cadena, por ello no es aconsejable colocar varias juntas puesto que se desperdiciarían. Al igual que el TNT no podemos volver a recogerlas, pues volaríamos por los aires.

Láser: es bastante útil porque podemos dispararlo frontalmente en cualquier momento. Con las demás armas hay que contar con la suerte y la casualidad para que los enemigos se estrellen contra ellas.

Las armas se van recargando a medida que hacemos puntos y mueren invasores, pero son insuficientes. Con el poke de minas infinitas, la misión es bastante fácil. Si dejamos esparcidas un gran número de ellas por el suelo y esperamos tranquilamente escondidos a que reventen los alienígenas, no tendremos que preocuparnos ni de obtener vidas extras.

Poke 58228,0 Vidas infinitas.

Poke 58167,0 Minas infinitas.



¡NO LO DUDES!

Su música...
Sus movimientos...
Sus gráficos...
Su animación...

IK+



ALGO ESPECTACULAR



T H L A S T
NINJA

PROEIN
SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C./ Arco Ins. 75 - BARCELONA Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez 10 - 28001 Madrid - Tels (91) 276 22 08/09

LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.

¡Son superdivertidos!

Llenos de color, detalle
y sonido.

Los video-juegos Sega son
iguales a los que ya conoces
de los Salones recreativos
pero la consola se conecta a
cualquier televisor o monitor
que tengas en casa.

La misma calidad de imagen.
Resolución gráfica de
256 columnas por 192 líneas.
3 generadores de sonido con
4 octavas y 1 white noise.
64 colores. Movimiento en pantalla:
Derecha, izquierda, arriba,
abajo, diagonal y parcial. Caracteres
8x8 Píxeles, máximo
448, Sprites 8x8 Píxeles, máximo
256. Salida de imagen RP o RGB.

Cartuchos de
1048 (1 Mega)
y Tarjetas de
256 K. Y la consola
Master System
Sega tiene ROM
128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola
Sega te regalarán
la tarjeta del juego
HANG-ON.

Al comprar la pistola
como accesorio te
regalarán un cartucho
Sega ¡con 3 juegos!



JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)

Teddy Boy
Transbot
My Hero
Ghost House
Fighter
Super Tennis
Hang on (de regalo
con consola)

CARTUCHOS

(1 Mega)
Combo (de regalo
con Ligh Phaser)
World Grand Prix
Choplifter
Fantasy Zone
Black Belt
The Ninja
Alex Kidd in the
Miracle World
Wonder Boy
Action Fighter

PROXIMAMENTE

TARJETAS (256 K)

Spy us Spy
Bank Panic
Woody Pop

Secret Command
Pro wrestling
Shooting Gallery
Great Golf
Great Ice Hockey
Quartet
Astro Warrior/Pit Pot
Enduro Racer
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola
y la pistola, los encontrarás en tus tiendas
habituales de informática, de sonido, o en
bazares y grandes almacenes.

Si no encuentras los productos Sega en tu
proveedor habitual pide
información a:

PRO IN
ELECTRONIC
Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID

EL OSO YOGI

YOGI BEAR

© Hanna-Barbera Productions Inc. 1987



P.V.P.

875 Ptas.

CASSETTE

Sin comentarios

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717

Phantix



Javier Nieto

**Si lo que
quieres es
pasar un buen
rato, no esperes
más, carga el
juego y adelante.
Te encontrarás
sumergido en un
sinfín de aventuras
maneando
aeronaves,
cabalgando a lomos
de tu adrec clónico,
luchando contra
plentosauros...
¿No te parecen
suficientes
motivos para
empezar?**

Allí estaba ella, altiva, distante, indiferente. Era realmente bella, la larga melena rubia y sedosa, sus exuberantes proporciones y sus excitantes caderas volvían locos a los hombres. Dentro de tan bella envoltura se encontraba uno de los miembros más brillantes del centro de seguridad e investigación espacial. Su excepcional manejo de las aeronaves, junto con la destreza en el uso de todo tipo de armas, han hecho que ella tuviera éxito en misiones donde muchos otros habían fracasado. Gracias a ello, y a pesar de ser joven, el nombre de la comandante Serena era conocido en gran parte de la galaxia. Normalmente y en espera de misiones más interesantes, se encuentra por el espacio dando vueltas de aquí para allá. Buscando nuevos planetas para recoger en ellos muestras de minerales y vegetales e intentando localizar nuevas formas de vida.

Estos trabajos que parecen de pura rutina en muchas ocasiones, deparan un gran peligro al no saber cómo reaccionarán ante su presencia los habitantes de los distintos planetas.

Algunas veces son amigables y se realizan con ellos unos importantes y provechosos intercambios de conocimientos. En otros casos el rechazo es total, y Serena tiene que combatir a muerte para lograr huir de allí.

En su último viaje fue a parar a la luna 4 del sistema Sotpok, más conocido como el mundo de Phantis. En un principio parecía un lugar bonito e interesante, pero muy pronto se daría cuenta, para su pesar, de que le sería muy difícil volver a salir de él.

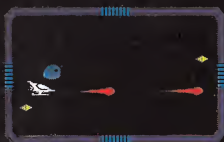
Cuando se encontraba con su compañero recogiendo unas muestras de vegetación de la zona, fueron atacados por sorpresa por unos enemigos que aparecieron de la nada.

Serena se había dejado engañar por el aspecto pacífico y deshabitado de la zona, por eso no había bajado de la nave con el equipo adecuado para poder presentar batalla a sus atacantes.

Tal y como se planteaba la situación, no tenía más opción que hacer gala de sus grandes reflejos para intentar escapar.

Aun en tan precarias condiciones fue capaz de eliminar a un buen número de enemigos que intentaron cerrarle el paso sucesivamente.

Al final logró huir, aunque tampoco hay que ver una gran heroicidad en esto, porque si lo consiguió fue gracias a que no se había adentrado demasiado



en Phantis, y a una gran dosis de suerte. De lo contrario hubiera corrido el mismo destino que su compañero. Él fue apresado por unos iracundos diábolos rojos.

Cuando alcanzó su aeronave puso rumbo a la base central. Durante todo el viaje de vuelta no pudo quitarse de la cabeza la imagen de su amigo, forcejeando para intentar escapar de las garras de sus enemigos. Tenía fija en la mente su última mirada que imploraba ayuda, mientras que ella lo único que podía hacer era huir.

Al fin llegó a la base. Se puso rápidamente en contacto con sus superiores para informar de lo ocurrido. Le dije-

ron que prepararían un equipo de rescate para mandarlo cuando fuera posible. Pero Serena sabía que el tiempo apremiaba y no podía esperar a que se reuniera el equipo. Mandó cargar su sofisticada nave para ir ella misma al rescate.

Sus jefes se enteraron de su propósito y se lo prohibieron terminantemente. Sabían que el hombre capturado era algo más que un amigo para Serena y que actuaba dejándose llevar por las emociones y no por la lógica. Si la misión resultaría difícil para el grupo de rescate, dejar que fuera una sola persona sería poco menos que mandarla a una muerte segura.

En apariencia acató las órdenes desistiendo de su propósito. En realidad lo único que pretendía era desviar de ella la atención.

Al primer descuido montó en su aeronave y partió con rumbo a Phantis. Vería de allí con su amigo, o de lo contrario no regresaría.

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA PARTE

Para llegar al final de la primera parte tendrás que pasar por cuatro fases.

Primera. Serena deberá aproximarse con su nave a la luna 4. Para lograrlo tendrá que combatir con las hordas Kamikaces de Senoliz y evitar los meteoritos que van a la deriva por el espacio.

Para superar esta fase bastará con si-

en el resto de las ocasiones, aparecen de tres en tres, podemos ignorarlas porque no pueden alcanzarnos.

Las naves blancas aparecen de tres en tres. Únicamente tendremos que disparar contra dos de ellas, que llegan a colocarse en nuestra línea de tiro.

Tendremos que destruir también tres meteoritos. Debes tener presente que a las naves basta con un disparo para eliminarlas, pero a los meteoritos hay que alcanzarlos en tres ocasiones.

Segunda. Ya estamos en el área volcánica de la luna 4. Tenemos que atravesarla evitando los cazas de reconocimiento, las bolas de magma incandes-

cente y los misiles tierra-aire de reconocimiento.

Pasar esta prueba sin necesidad de disparar en ninguna ocasión es muy sencillo. Nada más aparecer el rótulo de segunda fase, hay que dirigirse rápidamente al ángulo superior derecho de la pantalla. Una vez lograda esta posición mantendremos pulsada la tecla de aceleración hasta el final de la fase y sólo tendremos que hacer bajar y subir la nave en tres ocasiones.

Cuando veamos aparecer la primera bola de magma incandescente, bajaremos nuestra nave a la vez que sube la bola. En ese momento aparecerá una



tuarse en el borde inferior izquierdo de la pantalla, e ir eliminando tranquilamente a nuestros enemigos. Las naves amarillas sólo hay que destruirlas en una ocasión, cuando aparecen formando un grupo de dos naves.



nave por encima nuestro. En cuanto ésta avance, dejándonos el camino libre, recuperaremos rápidamente nuestra posición en el ángulo superior derecho.

Esta maniobra la repetiremos cuando aparezcan la tercera y la cuarta bola, con la única diferencia de que en lugar de una nave, aparecerán dos por encima nuestro. Una vez recuperada nuestra posición, después de haber salido la cuarta bola de magma incandescente, no tendremos que volver a movernos hasta que termine la fase.

Hay que tener mucho cuidado de no llegar a tocar en ninguna ocasión la parte inferior de la pantalla porque nuestra aeronave sería destruida.

Tercera. Concluida la prueba anterior, nos dirigiremos de forma automática al interior de la gruta que comunica con el pantano. Para atravesarla, tendremos que eliminar a las terribles serpientes Multiapiller. Sólo lo conseguiremos alcanzándolas con tres descargas del láser en la cabeza.

Por si esto no te parece bastante diff-



cil, también hay que evitar que te destruyan las nebulosas de gas de Kripton y las naves enemigas de patrulla. Otro pequeño aliciente es que no podrás tocar ni la parte superior ni la parte inferior de la pantalla. Si esto sucediera, quedarías destruido de forma inmediata.

Si a primera vista te parece imposible conseguirlo, no empieces a desesperarte tan pronto porque, en el fondo, es todo simple apariencia. Esto lo podrás comprobar si realizas lo que se indica a continuación. Cuando desaparezca el rótulo de tercera fase y sin variar para nada tu posición, dedícate a disparar sin descanso hasta que termine la fase y ningún enemigo podrá alcanzarte. Como podrás comprobar por ti mismo, en realidad, no era tan difícil.



Cuarta. La nave sale de la gruta y se dirige a una plataforma de aterrizaje existente en el pantano. Serena sale al exterior y desde ese momento sólo contará con sus armas y su habilidad para lograr el propósito que la ha llevado hasta allí. Lo primero que debe hacer es capturar a un Adrec Clónico para subirse a lomos de él y poder atravesar el pantano.

En esta ocasión, tendremos que enfrentarnos a los habitantes de ese lugar. Pueden atacarnos montados en sapos gigantes, en cuyo caso aparecen siempre por el lado derecho de la pantalla. También pueden hacerlo montados en Pterodáctilos, que aparecen siempre por el ángulo superior derecho. Y, por último, pueden atacarnos sin ningún tipo de montura, apareciendo por el lado izquierdo.

Para combatirlos contamos con una cuchilla fotónica. Se puede utilizar para atacar de frente o haciendo un círculo de abajo hacia arriba.

Cuando nos atacan por el aire, el enemigo se deja caer del pterodáctilo, regresando después por la derecha, colocándose casi debajo de ellos y utilizando la cuchilla fotónica en su movimiento circular los eliminamos antes de que bajen. Debes tener en cuenta que primero tendrás que eliminar al enemigo cuando empieza a caer y luego al pajarraco cuando inicia el descenso.

A los que atacan solos o montados en los sapos gigantes, lo mejor es eliminarlos utilizando la cuchilla hacia adelante.

Normalmente, nos atacan de uno en uno, pero pueden llegar a atacarnos de dos en dos e, incluso, de tres en tres. Los atacantes son siempre los mismos. Vamos a dar una referencia de ellos para que os sirva de orientación; los indicaremos por su orden de aparición, separándolos mediante un guión y encerrándolos entre paréntesis cuando ataquen más de uno: pterodáctilos-pterodáctilo-sapo gigante-pterodáctilo, enemigo solo)-dos enemigos solos-sapo gigante-pterodáctilo-enemigo solo-(enemigo solo, sapo gigante, pterodáctilo)-(enemigo solo, sapo gigante)-pterodáctilo-dos pterodáctilos-sapo gigante-(sapo gigante, enemigo solo)-sapo gigante-(sapo gigante, pterodáctilo, enemigo solo).

En realidad, si avanzáramos muy despacio no nos atacarían nada más que de uno en uno, pero así tardaríamos mucho tiempo en cruzar el pantano. Si te consideras suficientemente hábil, puedes ir a toda velocidad y eliminarlos cuando te salgan de dos en dos o de tres en tres. También, gracias a la referencia, lo que se puede hacer es ir rápido hasta que aparezca algún paréntesis y, en ese momento, ir muy despacio para que no llegue a atacarnos más de un enemigo.

Con esto, llegaremos al final de la pri-

mera fase. Aparecerá entonces la clave de acceso a la segunda parte, que es 18757 en Spectrum.

Movimientos: cuando vamos en la nave podemos hacerla subir, bajar, acelerar y disparar el láser.

Una vez subidos en el Adrec Clónico, podemos hacerle avanzar hacia la derecha y dar la vuelta hacia la izquierda, no podrá avanzar hacia esta última posición. En esta dirección sólo sirve para eliminar a los enemigos que nos

atacan por la espalda.

Para utilizar la cuchilla fotónica tenemos que pulsar la tecla de disparo para que vaya hacia delante y la tecla de arriba y la de disparo para que realice el movimiento en círculo.

SEGUNDA PARTE

Tenemos que cargar la cinta e introducir el código de acceso, obtenido en la parte anterior, cuando nos sea solicitado.

En esta ocasión, tendremos que rescatar al compañero apresado. Para ello, hay que introducirse en el interior de Phantis y, una vez superados los seis niveles que se encuentran dentro de él, habremos conseguido cumplir nuestra misión.

Nivel superficie: es una zona montañosa habitada por «pelotrones siderales». Al comenzar el juego, aparecemos en una pantalla en la que hay un micro-pelotón que es una simpática roca con cara y una gorrita. No debemos tener miedo de él, ya que es un rebelde y nos ayudará a eliminar a los otros pelotrones, que se diferencian de él porque no llevan gorra. La forma de utilizarlo es haciéndole chocar contra los otros pelotrones que quedarán destruidos con su contacto. Para ello debemos tener en cuenta que cuando nosotros avanzamos el micro-pelotón, simplemente, se limita a seguirnos, pero como nos atacan por delante y por detrás tendremos que hacerle cambiar de dirección, esto se consigue de una forma muy simple. Co-

mo siempre nos sigue, cuando nosotros cambiemos de dirección él se cruzará, de forma que siempre queda a nuestra espalda.

Llevamos un jet con el que podemos realizar un pequeño vuelo. Normalmente, se utiliza para saltar sobre las aberturas que nos encontramos en el suelo. En este nivel no hay que realizar ninguno de estos saltos, pero el jet es muy útil porque cuando nos veamos acosados por ambos lados, podemos hacer subir a nuestra heroína y desde el aire cambiar de dirección, con lo cual dirigiremos a nuestro micro-pelotón con menos riesgo de ser destruidos.

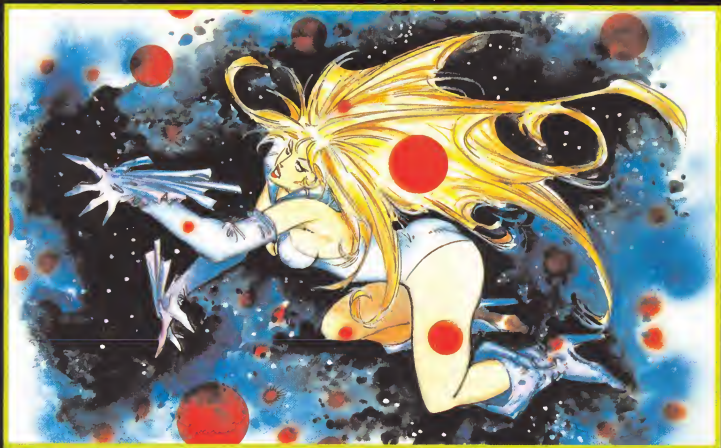
Para superar este nivel tenemos que atravesar siete pantallas, siempre dirigiéndonos hacia la izquierda. En la úl-

tima encontraremos una abertura, por la que dejándonos caer pasaremos al siguiente nivel.

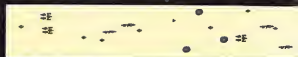
Nivel base alienígena: hay que conseguir el turbo láser de Iones y su cargador de protones para poder combatir a nuestros enemigos, que, en esta ocasión, serán los alienígenas de la base y otros que aparecen del aire.

En la pantalla en que caemos podemos obtener el turbo láser, ya que se encuentra en ese mismo lugar. Conseguida el arma, avanzaremos hasta la sexta pantalla, en la que hay una abertura por la que nos dejaremos caer, para llegar al piso inferior. Una vez en él, iremos a la izquierda donde encontraremos el cargador de protones.

Después, volveremos al piso superior



FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4

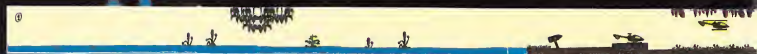


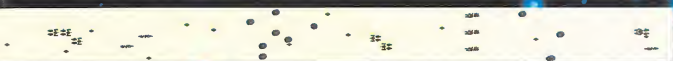
FASE 5 A



MAPA DEL PHANTIS

FASE 5 B





MICRO
Mania
Solo para adictos

y nos dirigiremos a la derecha, hasta la décima pantalla. Dejándonos caer por la abertura que hay allí, alcanzaremos el tercer nivel.

Nivel bosque subterráneo: localizar el Medallón de Acceso necesario para poder atravesar la puerta azul que da paso al cuarto nivel. Para ello, tendremos que enfrentarnos a los enemigos que aparecen del aire, serpientes y sapos gigantes.

Desde el lugar en que nos encontramos avanzaremos hacia la izquierda, hasta encontrar una abertura en el suelo por la que nos dejaremos caer. Sin abandonar ese piso, nos dirigiremos a la derecha hasta encontrar el Medallón de Acceso. Cuando lo tengamos, volveremos al piso superior y, dirigiéndonos a la izquierda, encontraremos la puerta azul que se abrirá al llegar nosotros. Cruzaremos dos pantallas más y nos dejaremos caer para pasar al siguiente nivel.

Nivel lago interior: hay que dirigirse siempre a la derecha, luchando contra los terribles plentosauros que habitan en las aguas termales del lago. Estos son los peores enemigos con los que hay que luchar porque se acercan sumergidos en el agua y no podemos eliminarlos hasta que se encuentran prácticamente encima de nosotros.

Aparte tenemos que estar pendientes de las pirañas asesinas, aunque éstas representan un peligro mucho menor.

Nuestro objetivo estará logrado cuando alcancemos el helipuerto y nos montemos en el helicóptero que hay en él.

Nivel magma: con el helicóptero avanzaremos la gruta que conduce a la zona volcánica. Una vez en ella tendremos que evitar la lava, las burbujas que salen de ella y los desprendimientos de roca magmática.

CHICA BUSCA CHICO



Abandonaremos la pantalla donde se encuentra el helicóptero despacio porque, de lo contrario, podemos caer en la lava nada más entrar en la siguiente. Tendremos que superarla realizando hábiles saltos mediante el jet. En las tres pantallas siguientes, tendremos que evitar las rocas magmáticas.

En las cuatro siguientes, tendremos que entrar despacio porque son del estilo de la primera. En la última pantalla tendremos que saltar hasta un saliente que hay en la pared y desde allí podremos alcanzar el último nivel.

Nivel prisión: llegados a este punto, podéis relajaros porque es lo más sencillo del juego.

Consta sólo de cuatro pantallas. En

Los que aparecen del aire necesitan alcanzarnos siete veces para hacer desaparecer el corazón y con ello quitarnos una vida. Los pelotrones, alienígenas, serpientes y sapos gigantes necesitan alcanzarnos en cuatro ocasiones. Los plentosauros sólo necesitan dos. Perderemos una vida con sólo caer en la lava, etc.

En esta carga cuentas con cinco vidas y una extra cada vez que encuentres un corazón. La posición en donde se encuentran la tienes reflejada en el mapa. En la primera carga comienzas con cuatro vidas y obtendrás una extra cada vez que consigas 25.000 puntos.

Movimientos: Serena puede dirigirse hacia la izquierda o la derecha. Con el jet puede realizar pequeños vuelos, cambiando de dirección durante los mismos si lo considera necesario.

Desde el comienzo del segundo nivel y una vez obtenido el láser, podrá disparar con él.

Como podrás comprobar por ti mismo, el juego reúne las suficientes emociones e interés como para que puedas pasar buenos ratos sentado ante la pantalla de tu ordenador.



VEHÍCULOS



tres de ellas tendremos que eliminar a los enemigos que aparecen del aire y a los diablos rojos. En la última se encuentra el prisionero, sujeto con cadenas sobre una plataforma. Haremos subir a Serena a ésta, produciéndose entonces más que un emotivo encuentro y, con ello, el final del juego.

Durante toda la segunda carga, veremos un corazón en el lado derecho del marcador que es el que nos indica la vida que nos queda. Debemos tener en cuenta que no todos los enemigos acaban con nosotros de la misma manera.



SPECTRUM

1.ª PARTE

1 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
INK NOT PI: POKE 23624 NOT PI:
CLEAR 24063 LORD "CODE": RAND
OMIZE USR 61000

2.ª PARTE

1 POKE 23296,5: BORDER NOT PI
PAPER NOT PI: INK NOT PI: POKE
23624 NOT PI: CLEAR 24063 LORD
"CODE": RANDOMIZE USR 61000

AMSTRAD

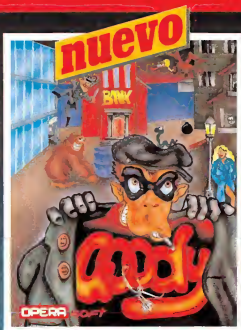
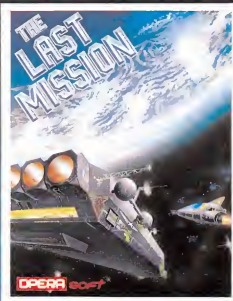
10 OPENOUT "J": MEMORY 999: CLOSEOUT: LOAD "C"
20 POKE 1114,5: MODE 0: CALL 1000

OBJETOS



tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



Versión para PC y Compatibles

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

**ATREVETE
CON TU PC**

OPERA soft

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



Perdida la guerra contra el bien, las fuerzas del infierno reunieron sus huestes en un punto en el espacio sujeto a coordenadas temporales, a la espera del día de la venganza final.

EL CJA



**"Tras la puerta
sin fondo do el
Pergamino
espera hállase
la clave..."**



Durante milenios, dichas fuerzas infernales buscaron un lugar estable donde resurgir.

En el siglo XI de nuestra era, una gran concentración de maligna energía surgió en Castilla, varios pueblos fueron arrasados y en medio del campo apareció una puerta orientada al este, que sólo podía ser vista al amanecer.

Los juglares de la época entonaban en sus cantares una extraña historia sobre un mágico pergamino en el que se describía la forma de cerrar la puerta por la que los seres del infierno podrían entrar en nuestro mundo. Dicho cantar decía así:

**Tras las puerta sin fondo
do el Pergamino espera
hállase la clave
a tan arriesgada empresa.**

**Caballero que ose
sin dudar franquearla
mil peligros le acechen
por su Doncella hallarla.**

**Legiones infernales
por aquesta osadía
malditos le persigan
tanto en noche como en día.**

**Feliz Caballero que
a su amada encuentre
y al conjuro Diabólico buen
fin le pretende
en boca de aquellos
cuya oración
el Maligno poder reprinde.**

Objetivo

Tras el estudio por los sabios de la época de las circunstancias y

evidencias del misterio del portal místico, se encontró una antigua profecía que decía:

En un pergamino las fuerzas del mal grabaron el conjuro que debería ser pronunciado por dos almas puras para acabar para siempre jamás con el maléfico poder del portal.

Nuestra misión es conseguir el pergamino mágico y llevarlo a dos hombres de almas puras para que lo guarden y lo utilicen contra las fuerzas del mal.

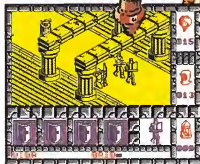
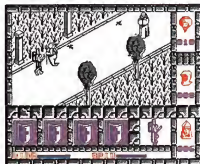
Cómo realizar nuestra misión

Como ya sabemos, nuestro objetivo es llevar el pergamino a dos hombres de alma pura. Primero, tiene que ser leído por el monje Jeremías de Ouza y, después, por el ermitaño Alfredo de Betege-dias.

Para conseguir dicho pergamino mágico es necesario estar en posesión de la llave que lo libere de su mística prisión.

Esta llave tampoco puede ser tomada por la fuerza, sino que ha de ser cambiada por dinero. Con éste en nuestro poder se podrá comprar la llave y, por fin, conseguir el pergamino y llevarlo al monje Jeremías y a Alfredo, el ermitaño.





Tanto Jeremías como Alfredo y el pergamino están custodiados por un diablo maligno y éste, como hemos dicho anteriormente, será inmune a nuestra espada.

Sin embargo, podemos conseguir una lámpara maravillosa que nos concede tres deseos, así podremos evitar tres veces al súbdito infernal.

Cada vez que entremos en la zona del diablo se agotará un tercio de la lámpara mágica y, en consecuencia, deberemos estar en posesión de ésta para recoger y entregar el pergamino.

Sin duda, ya habréis intentado realizar la misión y os habréis encontrado con que vuestra fuerza física (brío) es insuficiente para acabar con tan numerosos enemigos; tranquilos, eso se resuelve de una manera muy sencilla.

Antes de nada, deberás rescatar el alma de doña Jimena, pues una vez liberada se multiplicará en veinte imágenes místicas que deambularán por los campos de Castilla y cuyo contacto con el Cid, renovará su fuerza.

Enemigos

Frente al Cid encontramos más de 400 enemigos entre moros, ladrones, cristianos y arqueros, deseosos de acabar con nosotros.

Los arqueros son figuras místicas y, por tanto, sólo podemos

eludir dardos, pero es imposible acabar con ellos.

Respecto al resto de los enemigos (moros, ladrones y cristianos malvados), el planteamiento es distinto al ser humanos como el Cid y, por tanto, la espada de nuestro personaje podrá acabar con ellos con una buena estocada, cosa que tampoco ocurrirá con los guardianes del camino que son zombies dominados por las fuerzas del mal y contra los que no podemos luchar, pues nuestra espada resultaría inútil contra ellos. Los distinguiremos porque pasaremos inadvertidos a sus ojos por estar en otro plano astral y, aun cuando estemos a su lado, seguirán sin variar su trayectoria fija lo más mínimo, pues sólo cruzando el espacio que crean al avanzar de un sitio a otro, el haz místico que dejan, nos podrán atrapar y destruir.

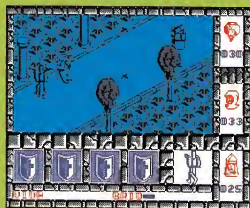
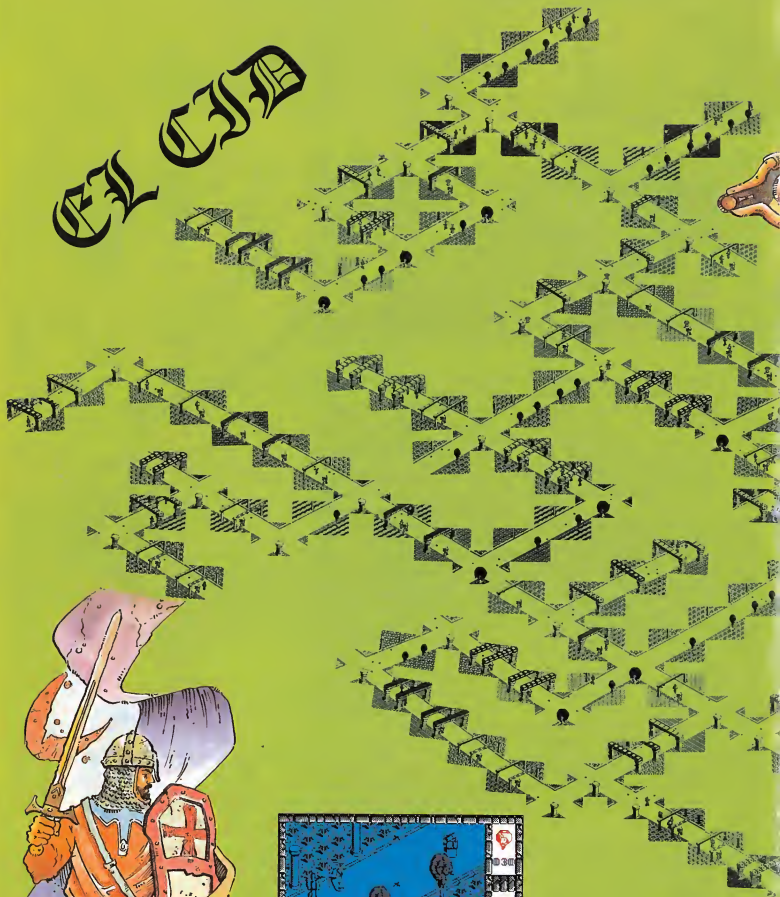
Amigos

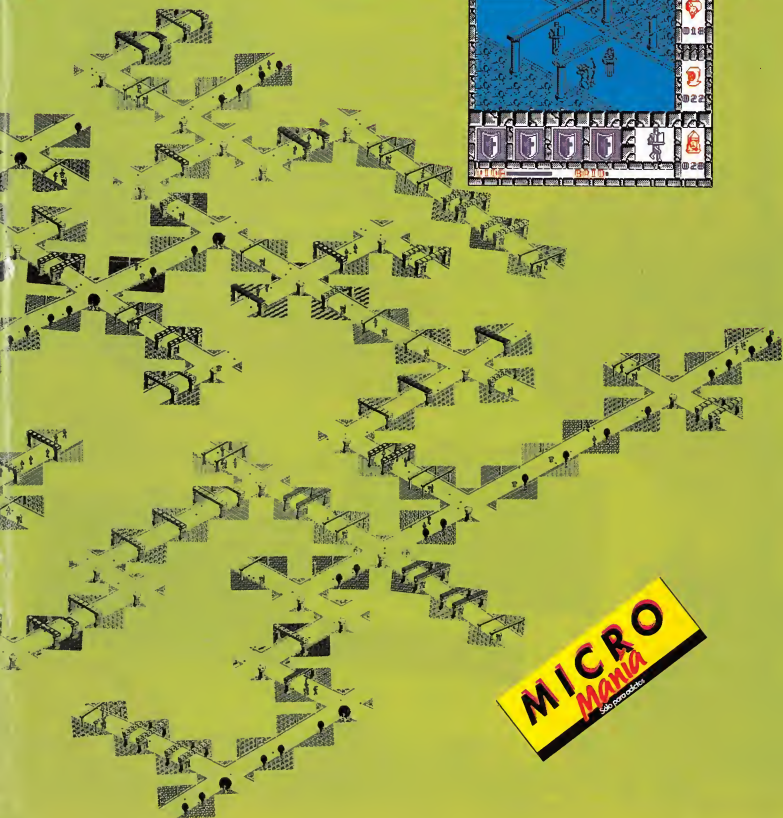
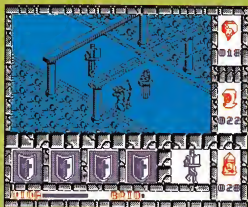
En el camino, El Cid podrá encontrar duendes y águilas que dan vida a nuestro guerrero, las cuales, al contactar éste con dichas águilas, le restaurarán completamente sus constantes vitales, no así su fuerza física, para lo que necesita el contacto físico con su amada doncella doña Jimena.

“Legiones infernales le persigan tanto en noche como en día”



THE





MICRO
Mania
Sân paradiços



Consejos

• Es conveniente que en el trayecto de ida hacia el pergamino dejes alguna fuente o águila para el viaje de vuelta.

• En la primera fase de lucha, es decir, hasta la doncella, es necesario ahorrar brío, no dando mandobles sin motivos y cuando sea posible eludiendo el combate.

• Cuando sea imposible eludir la lucha, el golpe lo has de dar en dirección contraria a la del atacante, es decir, si el enemigo nos golpea hacia la derecha, tendrás que golpear hacia la izquierda, aunque nuestro enemigo esté delante de nosotros.

• En los caminos horizontales

largos, tened mucho cuidado, pues es donde se concentran los enemigos. Intentad ir por el lado contrario del pasillo al que ellos van; se aprende con práctica.

• Probad a ir y volver por el mismo camino, habrá menos enemigos.

• Revisa constantemente tu nivel de vida, pues hay suficientes águilas y fuentes como para que no sea un problema.

• Cuando al golpear a un enemigo éste no desaparezca, sino que se quede dando vueltas, no le golpees más y evita quedarte junto a él, pues significará que está acabado y te podrían acorralar entre todos y estarías perdido.

"Feliz caballero que a su amada encuentre y al conjuro diabólico buen fin le pretende"

SPECTRUM

```
10 CLERR 25449
15 PRINT RT 18 L: "PON LA CINTA
DESPUES DEL BRIGIO 25476: RERD
20 FOR N=25450 TO 25476: NEXT N
30 POKE N, 221,33,10,64,17,0,27,62
40 DTR 221,33,10,64,17,0,27,62
50 POKE N, 221,33,10,64,17,0,27,62
60 POKE N, 221,33,10,64,17,0,27,62
70 POKE N, 221,33,10,64,17,0,27,62
80 RRNDH122 USR 25450
90 INPUT "Vida infinita?":A$
10 IF A$="1" THEN POKE 45615,62
11 IF A$="2" THEN POKE 45617,62
12 IF A$="3" THEN POKE 45619,62
13 IF A$="4" THEN POKE 45621,62
14 IF A$="5" THEN POKE 45623,62
15 IF A$="6" THEN POKE 45625,62
16 IF A$="7" THEN POKE 45627,62
17 IF A$="8" THEN POKE 45629,62
18 IF A$="9" THEN POKE 45631,62
19 IF A$="10" THEN POKE 45633,62
20 IF A$="11" THEN POKE 45635,62
21 IF A$="12" THEN POKE 45637,62
22 IF A$="13" THEN POKE 45639,62
23 IF A$="14" THEN POKE 45641,62
24 IF A$="15" THEN POKE 45643,62
25 IF A$="16" THEN POKE 45645,62
26 IF A$="17" THEN POKE 45647,62
27 IF A$="18" THEN POKE 45649,62
28 IF A$="19" THEN POKE 45651,62
29 IF A$="20" THEN POKE 45653,62
30 IF A$="21" THEN POKE 45655,62
31 IF A$="22" THEN POKE 45657,62
32 IF A$="23" THEN POKE 45659,62
33 IF A$="24" THEN POKE 45661,62
34 IF A$="25" THEN POKE 45663,62
35 IF A$="26" THEN POKE 45665,62
36 IF A$="27" THEN POKE 45667,62
37 IF A$="28" THEN POKE 45669,62
38 IF A$="29" THEN POKE 45671,62
39 IF A$="30" THEN POKE 45673,62
40 IF A$="31" THEN POKE 45675,62
41 IF A$="32" THEN POKE 45677,62
42 IF A$="33" THEN POKE 45679,62
43 IF A$="34" THEN POKE 45681,62
44 IF A$="35" THEN POKE 45683,62
45 IF A$="36" THEN POKE 45685,62
46 IF A$="37" THEN POKE 45687,62
47 IF A$="38" THEN POKE 45689,62
48 IF A$="39" THEN POKE 45691,62
49 IF A$="40" THEN POKE 45693,62
50 IF A$="41" THEN POKE 45695,62
51 IF A$="42" THEN POKE 45697,62
52 IF A$="43" THEN POKE 45699,62
53 IF A$="44" THEN POKE 45701,62
54 IF A$="45" THEN POKE 45703,62
55 IF A$="46" THEN POKE 45705,62
56 IF A$="47" THEN POKE 45707,62
57 IF A$="48" THEN POKE 45709,62
58 IF A$="49" THEN POKE 45711,62
59 IF A$="50" THEN POKE 45713,62
60 IF A$="51" THEN POKE 45715,62
61 IF A$="52" THEN POKE 45717,62
62 IF A$="53" THEN POKE 45719,62
63 IF A$="54" THEN POKE 45721,62
64 IF A$="55" THEN POKE 45723,62
65 IF A$="56" THEN POKE 45725,62
66 IF A$="57" THEN POKE 45727,62
67 IF A$="58" THEN POKE 45729,62
68 IF A$="59" THEN POKE 45731,62
69 IF A$="60" THEN POKE 45733,62
70 IF A$="61" THEN POKE 45735,62
71 IF A$="62" THEN POKE 45737,62
72 IF A$="63" THEN POKE 45739,62
73 IF A$="64" THEN POKE 45741,62
74 IF A$="65" THEN POKE 45743,62
75 IF A$="66" THEN POKE 45745,62
76 IF A$="67" THEN POKE 45747,62
77 IF A$="68" THEN POKE 45749,62
78 IF A$="69" THEN POKE 45751,62
79 IF A$="70" THEN POKE 45753,62
80 IF A$="71" THEN POKE 45755,62
81 IF A$="72" THEN POKE 45757,62
82 IF A$="73" THEN POKE 45759,62
83 IF A$="74" THEN POKE 45761,62
84 IF A$="75" THEN POKE 45763,62
85 IF A$="76" THEN POKE 45765,62
86 IF A$="77" THEN POKE 45767,62
87 IF A$="78" THEN POKE 45769,62
88 IF A$="79" THEN POKE 45771,62
89 IF A$="80" THEN POKE 45773,62
90 IF A$="81" THEN POKE 45775,62
91 IF A$="82" THEN POKE 45777,62
92 IF A$="83" THEN POKE 45779,62
93 IF A$="84" THEN POKE 45781,62
94 IF A$="85" THEN POKE 45783,62
95 IF A$="86" THEN POKE 45785,62
96 IF A$="87" THEN POKE 45787,62
97 IF A$="88" THEN POKE 45789,62
98 IF A$="89" THEN POKE 45791,62
99 IF A$="90" THEN POKE 45793,62
100 IF A$="91" THEN POKE 45795,62
101 IF A$="92" THEN POKE 45797,62
102 IF A$="93" THEN POKE 45799,62
103 IF A$="94" THEN POKE 45801,62
104 IF A$="95" THEN POKE 45803,62
105 IF A$="96" THEN POKE 45805,62
106 IF A$="97" THEN POKE 45807,62
107 IF A$="98" THEN POKE 45809,62
108 IF A$="99" THEN POKE 45811,62
109 IF A$="100" THEN POKE 45813,62
110 IF A$="101" THEN POKE 45815,62
111 IF A$="102" THEN POKE 45817,62
112 IF A$="103" THEN POKE 45819,62
113 IF A$="104" THEN POKE 45821,62
114 IF A$="105" THEN POKE 45823,62
115 IF A$="106" THEN POKE 45825,62
116 IF A$="107" THEN POKE 45827,62
117 IF A$="108" THEN POKE 45829,62
118 IF A$="109" THEN POKE 45831,62
119 IF A$="110" THEN POKE 45833,62
120 IF A$="111" THEN POKE 45835,62
121 IF A$="112" THEN POKE 45837,62
122 IF A$="113" THEN POKE 45839,62
123 IF A$="114" THEN POKE 45841,62
124 IF A$="115" THEN POKE 45843,62
125 IF A$="116" THEN POKE 45845,62
126 IF A$="117" THEN POKE 45847,62
127 IF A$="118" THEN POKE 45849,62
128 IF A$="119" THEN POKE 45851,62
129 IF A$="120" THEN POKE 45853,62
130 IF A$="121" THEN POKE 45855,62
131 IF A$="122" THEN POKE 45857,62
132 IF A$="123" THEN POKE 45859,62
133 IF A$="124" THEN POKE 45861,62
134 IF A$="125" THEN POKE 45863,62
135 IF A$="126" THEN POKE 45865,62
136 IF A$="127" THEN POKE 45867,62
137 IF A$="128" THEN POKE 45869,62
138 IF A$="129" THEN POKE 45871,62
139 IF A$="130" THEN POKE 45873,62
140 IF A$="131" THEN POKE 45875,62
141 IF A$="132" THEN POKE 45877,62
142 IF A$="133" THEN POKE 45879,62
143 IF A$="134" THEN POKE 45881,62
144 IF A$="135" THEN POKE 45883,62
145 IF A$="136" THEN POKE 45885,62
146 IF A$="137" THEN POKE 45887,62
147 IF A$="138" THEN POKE 45889,62
148 IF A$="139" THEN POKE 45891,62
149 IF A$="140" THEN POKE 45893,62
150 IF A$="141" THEN POKE 45895,62
151 IF A$="142" THEN POKE 45897,62
152 IF A$="143" THEN POKE 45899,62
153 IF A$="144" THEN POKE 45901,62
154 IF A$="145" THEN POKE 45903,62
155 IF A$="146" THEN POKE 45905,62
156 IF A$="147" THEN POKE 45907,62
157 IF A$="148" THEN POKE 45909,62
158 IF A$="149" THEN POKE 45911,62
159 IF A$="150" THEN POKE 45913,62
160 IF A$="151" THEN POKE 45915,62
161 IF A$="152" THEN POKE 45917,62
162 IF A$="153" THEN POKE 45919,62
163 IF A$="154" THEN POKE 45921,62
164 IF A$="155" THEN POKE 45923,62
165 IF A$="156" THEN POKE 45925,62
166 IF A$="157" THEN POKE 45927,62
167 IF A$="158" THEN POKE 45929,62
168 IF A$="159" THEN POKE 45931,62
169 IF A$="160" THEN POKE 45933,62
170 IF A$="161" THEN POKE 45935,62
171 IF A$="162" THEN POKE 45937,62
172 IF A$="163" THEN POKE 45939,62
173 IF A$="164" THEN POKE 45941,62
174 IF A$="165" THEN POKE 45943,62
175 IF A$="166" THEN POKE 45945,62
176 IF A$="167" THEN POKE 45947,62
177 IF A$="168" THEN POKE 45949,62
178 IF A$="169" THEN POKE 45951,62
179 IF A$="170" THEN POKE 45953,62
180 IF A$="171" THEN POKE 45955,62
181 IF A$="172" THEN POKE 45957,62
182 IF A$="173" THEN POKE 45959,62
183 IF A$="174" THEN POKE 45961,62
184 IF A$="175" THEN POKE 45963,62
185 IF A$="176" THEN POKE 45965,62
186 IF A$="177" THEN POKE 45967,62
187 IF A$="178" THEN POKE 45969,62
188 IF A$="179" THEN POKE 45971,62
189 IF A$="180" THEN POKE 45973,62
190 IF A$="181" THEN POKE 45975,62
191 IF A$="182" THEN POKE 45977,62
192 IF A$="183" THEN POKE 45979,62
193 IF A$="184" THEN POKE 45981,62
194 IF A$="185" THEN POKE 45983,62
195 IF A$="186" THEN POKE 45985,62
196 IF A$="187" THEN POKE 45987,62
197 IF A$="188" THEN POKE 45989,62
198 IF A$="189" THEN POKE 45991,62
199 IF A$="190" THEN POKE 45993,62
200 IF A$="191" THEN POKE 45995,62
201 IF A$="192" THEN POKE 45997,62
202 IF A$="193" THEN POKE 45999,62
203 IF A$="194" THEN POKE 46001,62
204 IF A$="195" THEN POKE 46003,62
205 IF A$="196" THEN POKE 46005,62
206 IF A$="197" THEN POKE 46007,62
207 IF A$="198" THEN POKE 46009,62
208 IF A$="199" THEN POKE 46011,62
209 IF A$="200" THEN POKE 46013,62
210 IF A$="201" THEN POKE 46015,62
211 IF A$="202" THEN POKE 46017,62
212 IF A$="203" THEN POKE 46019,62
213 IF A$="204" THEN POKE 46021,62
214 IF A$="205" THEN POKE 46023,62
215 IF A$="206" THEN POKE 46025,62
216 IF A$="207" THEN POKE 46027,62
217 IF A$="208" THEN POKE 46029,62
218 IF A$="209" THEN POKE 46031,62
219 IF A$="210" THEN POKE 46033,62
220 IF A$="211" THEN POKE 46035,62
221 IF A$="212" THEN POKE 46037,62
222 IF A$="213" THEN POKE 46039,62
223 IF A$="214" THEN POKE 46041,62
224 IF A$="215" THEN POKE 46043,62
225 IF A$="216" THEN POKE 46045,62
226 IF A$="217" THEN POKE 46047,62
227 IF A$="218" THEN POKE 46049,62
228 IF A$="219" THEN POKE 46051,62
229 IF A$="220" THEN POKE 46053,62
230 IF A$="221" THEN POKE 46055,62
231 IF A$="222" THEN POKE 46057,62
232 IF A$="223" THEN POKE 46059,62
233 IF A$="224" THEN POKE 46061,62
234 IF A$="225" THEN POKE 46063,62
235 IF A$="226" THEN POKE 46065,62
236 IF A$="227" THEN POKE 46067,62
237 IF A$="228" THEN POKE 46069,62
238 IF A$="229" THEN POKE 46071,62
239 IF A$="230" THEN POKE 46073,62
240 IF A$="231" THEN POKE 46075,62
241 IF A$="232" THEN POKE 46077,62
242 IF A$="233" THEN POKE 46079,62
243 IF A$="234" THEN POKE 46081,62
244 IF A$="235" THEN POKE 46083,62
245 IF A$="236" THEN POKE 46085,62
246 IF A$="237" THEN POKE 46087,62
247 IF A$="238" THEN POKE 46089,62
248 IF A$="239" THEN POKE 46091,62
249 IF A$="240" THEN POKE 46093,62
250 IF A$="241" THEN POKE 46095,62
251 IF A$="242" THEN POKE 46097,62
252 IF A$="243" THEN POKE 46099,62
253 IF A$="244" THEN POKE 46101,62
254 IF A$="245" THEN POKE 46103,62
255 IF A$="246" THEN POKE 46105,62
256 IF A$="247" THEN POKE 46107,62
257 IF A$="248" THEN POKE 46109,62
258 IF A$="249" THEN POKE 46111,62
259 IF A$="250" THEN POKE 46113,62
260 IF A$="251" THEN POKE 46115,62
261 IF A$="252" THEN POKE 46117,62
262 IF A$="253" THEN POKE 46119,62
263 IF A$="254" THEN POKE 46121,62
264 IF A$="255" THEN POKE 46123,62
265 IF A$="256" THEN POKE 46125,62
266 IF A$="257" THEN POKE 46127,62
267 IF A$="258" THEN POKE 46129,62
268 IF A$="259" THEN POKE 46131,62
269 IF A$="260" THEN POKE 46133,62
270 IF A$="261" THEN POKE 46135,62
271 IF A$="262" THEN POKE 46137,62
272 IF A$="263" THEN POKE 46139,62
273 IF A$="264" THEN POKE 46141,62
274 IF A$="265" THEN POKE 46143,62
275 IF A$="266" THEN POKE 46145,62
276 IF A$="267" THEN POKE 46147,62
277 IF A$="268" THEN POKE 46149,62
278 IF A$="269" THEN POKE 46151,62
279 IF A$="270" THEN POKE 46153,62
280 IF A$="271" THEN POKE 46155,62
281 IF A$="272" THEN POKE 46157,62
282 IF A$="273" THEN POKE 46159,62
283 IF A$="274" THEN POKE 46161,62
284 IF A$="275" THEN POKE 46163,62
285 IF A$="276" THEN POKE 46165,62
286 IF A$="277" THEN POKE 46167,62
287 IF A$="278" THEN POKE 46169,62
288 IF A$="279" THEN POKE 46171,62
289 IF A$="280" THEN POKE 46173,62
290 IF A$="281" THEN POKE 46175,62
291 IF A$="282" THEN POKE 46177,62
292 IF A$="283" THEN POKE 46179,62
293 IF A$="284" THEN POKE 46181,62
294 IF A$="285" THEN POKE 46183,62
295 IF A$="286" THEN POKE 46185,62
296 IF A$="287" THEN POKE 46187,62
297 IF A$="288" THEN POKE 46189,62
298 IF A$="289" THEN POKE 46191,62
299 IF A$="290" THEN POKE 46193,62
300 IF A$="291" THEN POKE 46195,62
301 IF A$="292" THEN POKE 46197,62
302 IF A$="293" THEN POKE 46199,62
303 IF A$="294" THEN POKE 46201,62
304 IF A$="295" THEN POKE 46203,62
305 IF A$="296" THEN POKE 46205,62
306 IF A$="297" THEN POKE 46207,62
307 IF A$="298" THEN POKE 46209,62
308 IF A$="299" THEN POKE 46211,62
309 IF A$="300" THEN POKE 46213,62
310 IF A$="301" THEN POKE 46215,62
311 IF A$="302" THEN POKE 46217,62
312 IF A$="303" THEN POKE 46219,62
313 IF A$="304" THEN POKE 46221,62
314 IF A$="305" THEN POKE 46223,62
315 IF A$="306" THEN POKE 46225,62
316 IF A$="307" THEN POKE 46227,62
317 IF A$="308" THEN POKE 46229,62
318 IF A$="309" THEN POKE 46231,62
319 IF A$="310" THEN POKE 46233,62
320 IF A$="311" THEN POKE 46235,62
321 IF A$="312" THEN POKE 46237,62
322 IF A$="313" THEN POKE 46239,62
323 IF A$="314" THEN POKE 46241,62
324 IF A$="315" THEN POKE 46243,62
325 IF A$="316" THEN POKE 46245,62
326 IF A$="317" THEN POKE 46247,62
327 IF A$="318" THEN POKE 46249,62
328 IF A$="319" THEN POKE 46251,62
329 IF A$="320" THEN POKE 46253,62
330 IF A$="321" THEN POKE 46255,62
331 IF A$="322" THEN POKE 46257,62
332 IF A$="323" THEN POKE 46259,62
333 IF A$="324" THEN POKE 46261,62
334 IF A$="325" THEN POKE 46263,62
335 IF A$="326" THEN POKE 46265,62
336 IF A$="327" THEN POKE 46267,62
337 IF A$="328" THEN POKE 46269,62
338 IF A$="329" THEN POKE 46271,62
339 IF A$="330" THEN POKE 46273,62
340 IF A$="331" THEN POKE 46275,62
341 IF A$="332" THEN POKE 46277,62
342 IF A$="333" THEN POKE 46279,62
343 IF A$="334" THEN POKE 46281,62
344 IF A$="335" THEN POKE 46283,62
345 IF A$="336" THEN POKE 46285,62
346 IF A$="337" THEN POKE 46287,62
347 IF A$="338" THEN POKE 46289,62
348 IF A$="339" THEN POKE 46291,62
349 IF A$="340" THEN POKE 46293,62
350 IF A$="341" THEN POKE 46295,62
351 IF A$="342" THEN POKE 46297,62
352 IF A$="343" THEN POKE 46299,62
353 IF A$="344" THEN POKE 46301,62
354 IF A$="345" THEN POKE 46303,62
355 IF A$="346" THEN POKE 46305,62
356 IF A$="347" THEN POKE 46307,62
357 IF A$="348" THEN POKE 46309,62
358 IF A$="349" THEN POKE 46311,62
359 IF A$="350" THEN POKE 46313,62
360 IF A$="351" THEN POKE 46315,62
361 IF A$="352" THEN POKE 46317,62
362 IF A$="353" THEN POKE 46319,62
363 IF A$="354" THEN POKE 46321,62
364 IF A$="355" THEN POKE 46323,62
365 IF A$="356" THEN POKE 46325,62
366 IF A$="357" THEN POKE 46327,62
367 IF A$="358" THEN POKE 46329,62
368 IF A$="359" THEN POKE 46331,62
369 IF A$="360" THEN POKE 46333,62
370 IF A$="361" THEN POKE 46335,62
371 IF A$="362" THEN POKE 46337,62
372 IF A$="363" THEN POKE 46339,62
373 IF A$="364" THEN POKE 46341,62
374 IF A$="365" THEN POKE 46343,62
375 IF A$="366" THEN POKE 46345,62
376 IF A$="367" THEN POKE 46347,62
377 IF A$="368" THEN POKE 46349,62
378 IF A$="369" THEN POKE 46351,62
379 IF A$="370" THEN POKE 46353,62
380 IF A$="371" THEN POKE 46355,62
381 IF A$="372" THEN POKE 46357,62
382 IF A$="373" THEN POKE 46359,62
383 IF A$="374" THEN POKE 46361,62
384 IF A$="375" THEN POKE 46363,62
385 IF A$="376" THEN POKE 46365,62
386 IF A$="377" THEN POKE 46367,62
387 IF A$="378" THEN POKE 46369,62
388 IF A$="379" THEN POKE 46371,62
389 IF A$="380" THEN POKE 46373,62
390 IF A$="381" THEN POKE 46375,62
391 IF A$="382" THEN POKE 46377,62
392 IF A$="383" THEN POKE 46379,62
393 IF A$="384" THEN POKE 46381,62
394 IF A$="385" THEN POKE 46383,62
395 IF A$="386" THEN POKE 46385,62
396 IF A$="387" THEN POKE 46387,62
397 IF A$="388" THEN POKE 46389,62
398 IF A$="389" THEN POKE 46391,62
399 IF A$="390" THEN POKE 46393,62
400 IF A$="391" THEN POKE 46395,62
401 IF A$="392" THEN POKE 46397,62
402 IF A$="393" THEN POKE 46399,62
403 IF A$="394" THEN POKE 46401,62
404 IF A$="395" THEN POKE 46403,62
405 IF A$="396" THEN POKE 46405,62
406 IF A$="397" THEN POKE 46407,62
407 IF A$="398" THEN POKE 46409,62
408 IF A$="399" THEN POKE 46411,62
409 IF A$="400" THEN POKE 46413,62
410 IF A$="401" THEN POKE 46415,62
411 IF A$="402" THEN POKE 46417,62
412 IF A$="403" THEN POKE 46419,62
413 IF A$="404" THEN POKE 46421,62
414 IF A$="405" THEN POKE 46423,62
415 IF A$="406" THEN POKE 46425,62
416 IF A$="407" THEN POKE 46427,62
417 IF A$="408" THEN POKE 46429,62
418 IF A$="409" THEN POKE 46431,62
419 IF A$="410" THEN POKE 46433,62
420 IF A$="411" THEN POKE 46435,62
421 IF A$="412" THEN POKE 46437,62
422 IF A$="413" THEN POKE 46439,62
423 IF A$="414" THEN POKE 46441,62
424 IF A$="415" THEN POKE 46443,62
425 IF A$="416" THEN POKE 46445,62
426 IF A$="417" THEN POKE 46447,62
427 IF A$="418" THEN POKE 46449,62
428 IF A$="419" THEN POKE 46451,62
429 IF A$="420" THEN POKE 46453,62
430 IF A$="421" THEN POKE 46455,62
431 IF A$="422" THEN POKE 46457,62
432 IF A$="423" THEN POKE 46459,62
433 IF A$="424" THEN POKE 46461,62
434 IF A$="425" THEN POKE 46463,62
435 IF A$="426" THEN POKE 46465,62
436 IF A$="427" THEN POKE 46467,62
437 IF A$="428" THEN POKE 46469,62
438 IF A$="429" THEN POKE 46471,62
439 IF A$="430" THEN POKE 46473,62
440 IF A$="431" THEN POKE 46475,62
441 IF A$="432" THEN POKE 46477,62
442 IF A$="433" THEN POKE 46479,62
443 IF A$="434" THEN POKE 46481,62
444 IF A$="435" THEN POKE 46483,62
445 IF A$="436" THEN POKE 46485,62
446 IF A$="437" THEN POKE 46487,62
447 IF A$="438" THEN POKE 46489,62
448 IF A$="439" THEN POKE 46491,62
449 IF A$="440" THEN POKE 46493,62
450 IF A$="441" THEN POKE 46495,62
451 IF A$="442" THEN POKE 46497,62
452 IF A$="443" THEN POKE 46499,62
453 IF A$="444" THEN POKE 46501,62
454 IF A$="445" THEN POKE 46503,62
455 IF A$="446" THEN POKE 46505,62
456 IF A$="447" THEN POKE 46507,62
457 IF A$="448" THEN POKE 46509,62
458 IF A$="449" THEN POKE 46511,62
459 IF A$="450" THEN POKE 46513,62
460 IF A$="451" THEN POKE 46515,62
461 IF A$="452" THEN POKE 46517,62
462 IF A$="453" THEN POKE 46519,62
463 IF A$="454" THEN POKE 46521,62
464 IF A$="455" THEN POKE 46523,62
465 IF A$="456" THEN POKE 46525,62
466 IF A$="457" THEN POKE 46527,62
467 IF A$="458" THEN POKE 46529,62
468 IF A$="459" THEN POKE 46531,62
469 IF A$="460" THEN POKE 46533,62
470 IF A$="461" THEN POKE 46535,62
471 IF A$="462" THEN POKE 46537,62
472 IF A$="463" THEN POKE 46539,62
473 IF A$="464" THEN POKE 46541,62
474 IF A$="465" THEN POKE 46543,62
475 IF A$="466" THEN POKE 46545,62
476 IF A$="467" THEN POKE 46547,62
477 IF A$="468" THEN POKE 46549,62
478 IF A$="469" THEN POKE 46551,62
479 IF A$="470" THEN POKE 46553,62
480 IF A$="471" THEN POKE 46555,62
481 IF A$="472" THEN POKE 46557,62
482 IF A$="473" THEN POKE 46559,62
483 IF A$="474" THEN POKE 46561,62
484 IF A$="475" THEN POKE 46563,62
485 IF A$="476" THEN POKE 46565,62
486 IF A$="477" THEN POKE 46567,62
487 IF A$="478" THEN POKE 46569,62
488 IF A$="479" THEN POKE 46571,62
489 IF A$="480" THEN POKE 46573,62
490 IF A$="481" THEN POKE 46575,62
491 IF A$="482" THEN POKE 46577,62
492 IF A$="483" THEN POKE 46579,
```

ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

GALACTIC GAMES



RAMPAGE



Disponibles con:
COMMODEORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass. disco)

SIGUE A RAMPAGE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER.
ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN
MAESTRO. TÚ PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

SEPTIEMBRE



LUCASFILM GAMES PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE: 1.199
DISCO: 2.995

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO.

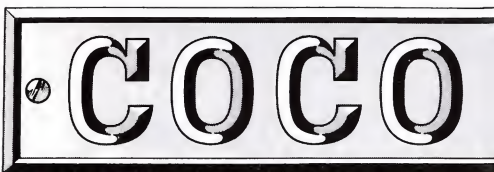
CASSETTE : 1.199
DISCO
AMSTRAD : 2.995

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels: 256 49 08/09

PROCEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels: (91) 276 22 08/09



+ DE 1.000
TÍTULOS

EL UNIVERSO DEL

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

AMSTRAD				PC 1512 Y COMPATIBLES				COMMODORE 64-128			
MULTIFACE TWO	16.500	GAME OVER	875	THEATRE IN EUROPE	1.000	ARKANOID	3.900	ALBUM DE PLATINO	2.000		
DISCOLOGY	6.000	GOODY	995	THEATRE IN EUROPE	1.900	ALEX HIGGINS BILLAR.	2.300	EL LINGOTE	3.500		
DISCOLOGY 2	8.000	GOODY	1.995	TWO ON TWO	880	ACE	4.400	ARMY MOVES	875		
ALBUM DE PLATINO	2.000	GOONIES	875	TWO ON TWO	2.200	BOULDER DASH	3.200	BATTLE FOR MIDWAY	1.000		
ARKANOID	2.000	GUADALCANAL	880	TRIVIAL PURSUIT	3.400	BOULDER DASH II	3.200	BATTLE FOR MIDWAY	1.900		
EL LINGOTE	3.500	GUADALCANAL	2.200	TRIVIAL PURSUIT	4.300	BRUCE LEE	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.000		
ARMY MOVES	875	GRAND PRIX 500 c.c.	995	TENNIS 3D	995	CALIFORNIA GAMES	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.900		
ART STUDIO	5.500	GRAND PRIX 500 c.c.	2.200	TENNIS 3D	2.200	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	BARBARIAN	1.200		
ASPHALT	1.900	GHOSTS 'N' GOBLINS	875	WORLD GAMES	875	CRUSADE IN EUROPE	5.200	CALIFORNIA GAMES	875		
ASPHALT	2.800	GHOSTS 'N' GOBLINS	2.250	WONDER BOY	880	CYRUS II CHESS	5.000	CORRECAMINOS	875		
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	HYSTERIA	875	WONDER BOY	2.200	DON QUIJOTE	3.900	CONVOY RAIDER	875		
BATTLE FOR MIDWAY	1.900	HIGH FRONTIER	880	ZOMBIE	1.000	DECISION IN DESERT	5.200	DON QUIJOTE	875		
BATTLE OF BRITAIN	1.000	HYDROFOOL	1.200	3D GRAN PRIX	2.200	DESTROYER	5.000	EXOLON	875		
BATTLE OF BRITAIN	1.900	HYDROFOOL	2.750	3D GRAN PRIX	2.800	DUMBUSTERS	3.900	ENDURO RACER	880		
BOB WINNER	2.500	INDIANA JONES	875	6 PAK VOL. 1	1.750	FLIGHT SIMULATOR	10.000	FALKLANDS B2	1.000		
BRAD OF		INFILTRATOR 2	875	6 PAK VOL. 1	2.750	F 15 STRIKE EAGLE	3.900	GUADALCANAL	880		
FRANKSTEIN	875	IKARI WARRIORS	1.200	6 PAK VOL. 2	1.750	FIVE A SIDE	2.300	GAUNTLET 2	875		
BARBARIAN	1.200	JACK THE NIPPER 2	875	6 PAK VOL. 2	2.750	GREAT SCAPE	3.900	GAME OVER	875		
BARBARIAN/STIFFLEP	2.250	LEADER BOARD	1.200	INFILTRATOR	3.900	HIGH FRONTIER	3.900	HIGH FRONTIER	880		
BILLY BARRIOBAJERO	2.200	LAST MISSION	995	PCW B256-B512		KARATEKA	4.200	HYSTERIA	875		
BILLY BARRIOBAJERO	995	LAST MISSION	1.990	AFTER SHOCK	3.500	LIVESTONE SUPONGO	4.400	INDIANA JONES	875		
CALIFORNIA GAMES	875	LIVESTONE SUPONGO	995	AFTER SHOCK	3.500	LAST MISSION	4.400	INFILTRATOR 2	875		
CORRECAMINOS	875	LIVESTONE SUPONGO	2.200	BRUNO BOXING	4.200	GOODY	4.400	IWO JIMA	1.000		
CORRECAMINOS/SOLO		MATCH DAY 2	875	BATMAN	3.000	MUSIC STUDIO	5.800	JACK THE NIPPER 2	875		
MON	2.250	MEGACORT	875	BOUNDER	3.800	MEAN 18 GOLF	4.500	MATCH DAY 2	875		
CYRUS II CHESS	1.900	NEMESIS	1.500	COLLOSSUS CHESS 4	4.200	MACAOAG BUMBER	5.200	OUTRUN	875		
CYRUS II CHESS	2.800	OUTRUN	875	CYRUS II CHESS	3.200	PHANTIS	3.900	OKINAWA	1.000		
CHALLENGE GOBOTS	875	PHANTIS	875	3D CLOCK CHESS	3.400	PROHIBITION	5.000	OKINAWA	1.900		
COLLOSSUS CHESS 4	3.600	PLATOON	875	CLASSIC COLLECTION	3.800	PRODIGE	2.300	PLATOON	875		
COBRA	875	PROHIBITION	1.200	DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200	PITS TOP II	4.500	POWER STRUGGLE	1.000		
COBRA	875	PROHIBITION	2.750	FAIRLIGHT	3.200	SAM FOX STRIP POKER	4.500	RENEGADE	875		
COMMANDO	875	QUARTET	880	FOURTH PROTOCOL	4.200	STAR GLIDER	5.200	SUPER SPRINT	880		
COMMANDO	2.250	QUARTET	2.200	HEAD OVER HEELS	3.200	STOL FLIGHT	4.400	SILENT SERVICE	1.200		
DESPERADO	875	RENEGADE	875	LEADER BOARD	3.200	SUMMER GAMES II	5.000	TRIO	875		
DON QUIJOTE	2.000	RENEGADE/WZBALL	2.250	ORPHIE	4.200	SUB BATTLE	5.500	TWO ON TWO	990		
DON QUIJOTE	2.000	REX HARD	895	PSI TRADING CO.	4.200	SILENT SERVICE	5.000	THE LAST NINJA	1.200		
DYNAMIC DISC PAK	2.750	SAMURAI TRILOGY	875	PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800	TIGERS IN THE SNOW	5.400	TAI PAN	875		
EL CID	875	SAMURAI T/THING B.B.	2.250	STRIKE FORCE HARRIER	4.200	TWO ON TWO (BASKET)	5.000	THEATRE IN EUROPE	1.000		
EXOLON	875	SENTINEL	875	STAR GLIDER	5.800	TUN GUN	3.900	THEATRE IN EUROPE	1.900		
EXOLON/ZYNAPS	2.250	STAR GLIDER	3.000	SMOKER BILLAR	4.200	ULTIMA III	5.400	TRIVIAL PURSUIT	3.400		
ELITE	3.400	SUPER SPRINT	880	S.M. BELLE/AIR CONTROL	3.200	URIDIUM	4.200	WORLD GAMES	875		
ELITE	4.300	SUPER SPRINT	2.200	TOMAHAWK	4.200	WORLD SERIES		WONDER BOY	880		
ENDURO RACER	880	SABOTEUR II	875	TAU CETI	4.200	BASEBALL	4.200	TANK	875		
ENDURO RACER	2.200	SAILING	880	TOP SECRET	4.200	WINTER GAMES	4.500	ZYNAPS	875		
FREDDY HARDEST	875	TAI PAN	2.250	JOYSTICK + INTERFACE		WORLD GAMES	4.500	007 ALTA TENSION	875		
FREDDY HARDEST	2.250	TAI PAN	2.250	+ S/MULADOR	7.900	OSC 5'1/4 DC.DD.	250	X-15	880		
F. MARTIN BASKET	875	TANK	875					6 PAK VOL. 1	1.750		
F. MARTIN BASKET	2.250	TRIO	875					6 PAK VOL. 2	1.750		
GAUNTLET 2	875	TRIO	2.250								
GAUNTLET	875										

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

TEL.:

TÍTULOS:

CPC ☐

PCW ☐

PC ☐

SPE ☐

C64 ☐

ATARI ST ☐

MSX ☐

PRECIO:

GASTOS DE ENVÍO

200

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA)

☐ CONTRA REEMBOLSO

TOTAL:



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGUELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

"SOFTWARE"

DADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

SPECTRUM			MSX			MATERIAL ATARI ST			
PHOENIX III-E	6.500	GOODY	995	SPIRITS	800	ALBUM DE PLATINO	1.700	520 STF	7.900
ALBUM DE PLATINO	2.500	GAME OVER	875	SABOTEUR II	800	EL LINGOTE	3.500	1040 STF	135.000
EL LINGOTE	3.500	GHOSTS'N GOBLINS	875	TRIO	875	ARQUIMIDES XXI	875	MON. FOSFORO	
ATHENA	875	GUNRUNNER	800	TRIAXIS	875	ALTA TENSION	875	BLANCO	33.500
ALIEN EVOLUTION	875	HEAD OVER THE HEELS	880	THING BOUNCES BACK	875	AWF W. MONTY	875	MON. COLOR SC1224	67.000
ARKANOID	875	INFILTRATOR 2	875	THE EIDOLON	880	ACE OF ACES	1.200	520STF + MON. F.B.	110.250
ARMY MOVES	875	INDIANA JONES	875	THE GREAT ESCAPE	875	BALL BLAZER	880	520STF + MON. F.B.	143.000
ASTERIX	875	INSPECTOR GADGET	800	THRONE OF FIRE	875	COLOSSUS CHES 4	1.900	1040STF + MON. F.B.	165.000
ARQUIMIDES XXI	875	TWO JIMA (WAR GAME)	1.000	THEATRE IN EUROPE	1.000	COBRAS ARC	875	1040STF + MON. COLOR	198.000
AWF V. MONTY	800	JACK THE NIPPER 2	875	TWO ON TWO	800	COSA NOSTRA	995	IMPRESORA SMM804	42.000
ACHO JET	1.200	JAIL BREAK	1.500	TERRA CRESTA	800	DESPERADO	875	CABLE MONITOR/TV	3.900
ART STUDIO	3.000	KRAK OUT	800	TT RACER	1.200	DEMONIA	995	5 DISCOS 3.5" SC/DD	2.400
ARTIST II	3.000	LAST MISSION (OPERA)	995	TRIVIAL PURSUIT	3.400	DEATH WISH 3	875	5 DISCOS 3.5" DC/DD	3.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	LAST MISSION (ERBE)	875	THE NIGHTMARE RALLY	800	DUSTIN	875		
BATTLE OF BRITAIN	1.000	LIVINGSTONE SUPONGO	875	UCHI MATA	800	DESOLATOR	800	SOFTWARE ATARI ST	
BISMARCK	1.900	MASK	875	URIDUIM	800	EL CID	875	GESTION CONTABLE	21.900
BREAKTHRU	800	MATCH DAY 2	875	WORLD GAMES	875	F. MARTIN BASKET	800	GESTION CONTABLE	21.900
BAZOOKA BILL	800	MAGACORT	875	WONDER BOY	875	GOODY	995	FACTURACION	21.900
BLACK MAGIC	875	METROCRSS	800	007 ALTA TENSION	875	HOWARD THE DUCK	995	GESTION ALMACEN	16.000
BRIDE OF	875	MARIO BRO'S	800	6 PAK VOL. 1	1.750	INTERNATIONAL KARATE	995	CONTROL	
FRANKSTEIN	875	NEMESIS	1.500	6 PAK VOL. 2	1.750	LAST MISSION	995	PROVEEDORES	21.900
BUBBLER	875	OUTRUN	875			LIVINGSTONE SUPONGO	995	GESTION FACTURAS	
BARBARIAN	1.200	OKINAWA (WAR GAME)	1.000	SPECTRUM + 3		LIVINGSTONE SUPONGO	2.400	LOS 5 MODULOS	16.000
BOMB JACK II	1.200	PHANTIS	875	MULTIFACE THREE	10.700	MEGACORT	875	(IVA)	72.800
CALIFORNIA GAMES	875	PLATOON	875	(PARA EL USO DE TODO PROGRAMA SPECTRUM)		NONAMED	875	PROCESADOR DE	
CONVOY RAIDER	875	PROHIBITION	1.200	PROGRAMAS DEL SPE + Y DEL		PHANTIS	875	TEXTOS	8.400
CHALLENGE GOBOTS	875	PAPER BOY	1.200	40 PRINCIPALES		PHANTASMS II	875	BASE DE DATOS	12.900
CORRECAMINOS	875	QUARTER	880	(C/VOL.)	2.500	RUNNER	995	LOGISTIX	25.000
COSMIC S. ABSORBER	875	RENEGADE	875	GAME SET AND MATCH	3.800	STARPOST	875	ST BASIC	8.400
COMMANDO	875	REX HARD	895	GOODY	1.995	STOP BALL	875	ST LOGO	8.400
COLDSSUS CHES 4	875	RAIANARAMA	800			SIDRERY	875	NEOCHROME	12.900
COBRA	875	STARPOST	800	JOYSTICK'S Y MATERIAL		WINTER GAMES	875	PECAN UCSD PASCAL	17.500
DESPERADO	875	SUPER SPRINT	880	QUICK SHOT 1	1.100	GAME MASTER	4.900	JUEGOS	
DEATH WISH 3	875	SOLOMONS KEY	875	QUICK SHOT 2	1.500	GOONIES	4.500	ARKANOID	3.900
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900	STIFFUL Y CO	1.200	KONIX	2.800	GREEN BERET	4.500	K	3.900
DDN OUIJOTE	875	SHADLIN'S ROAD	800	PRO 9.000	3.400	KNIGHT MARE	4.500	BARBARIAN	3.900
DRAGON'S LAIR II	800	SAILING	880	DISC 3" (AMSOFT)	700	NEMESIS	4.500	CORRECAMINOS	3.900
DUSTIN	875	STARGLIDER	3.000	ARCHIVADOR DISC 3" Y		NEMESIS 2	4.900	GAUNTLET	3.900
EL CID	875	STARFOX	875	3" 1/2 (50 DISCOS)		MAZE OF GALIOUS	4.900	GAUNTLET 2	3.900
EXOLON	875	SENTINEL	875	CON LLAVE	3.400	METAL GEAR (MSX 2)	4.900	INDIANA JONES	3.900
ENDURO RACER	880	SAMURAI TRILOGY	875	TAPA TECLADO CPC 464	2.300	PENGUIN ADVENTURE	4.500	KARATE MASTER	3.900
FREDDY HARDEST	875	SLAP FIGHTS	875	6128	2.500	O-BENT	4.500	METROCRSS	3.900
F. MARTIN BASKET	875	STAR RAIDERS II	880			VAMPIRE KILLER	4.900	RAMARAMA	3.900
FIST II	875	SILENT SERVICE	1.200			(MSK2)	4.900	K	3.900
FAIRLIGHT II	875	SUPER SOCCER	875			D=DISCO		TYPHON	3.900
FALKLANDS 82	1.000	SC0BRY 000	1.200			K=CARUCHO		TRAILBLAZER	3.900
GUALDCANAL	880	SURVIVOR	800					XEVIOUS	3.900
GAUNTLET 2	875							3D GALAX	3.900
GAUNTLET	875								

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1 ATARI 520 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO 147.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 3 ATARI 1040 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO 200.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 2 ATARI 520 STF
MONITOR COLOR SC1224 179.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 4 ATARI 1040 STF
MONITOR COLOR SC 1224 232.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



MASK

José Emilio Barbero

Desde que Matt Trakker ingresó en el servicio secreto interespatial le habían sido asignadas todo tipo de misiones con un denominador común: el alto riesgo. Pero la tarea que le habían encomendado esta vez era algo más que eso. Era un auténtico suicidio.

Matt debía infiltrarse en cuatro zonas del tiempo invadidas por los Venoms, eternos enemigos de la confederación interestelar, y tras rescatar a siete agentes que habían sido hechos prisioneros debía llegar hasta la base Venom y destruirla.

El juego

Comienzas el juego en el primero de los cuatro niveles de que consta el programa, que son: Boulder Hill, Prehistoria, Lejano futuro y la Base Venom.

Lo primero que debes observar es un círculo que se encuentra bajo tu nave, es el vórtex. Cada vez que termines tu misión en un nivel deberás regresar a él para pasar al siguiente nivel.

Tu misión consiste en buscar a los dos agentes, junto con sus respectivas máscaras, que están prisioneros en la zona en que te encuentres, excepto en el primer nivel, donde deberás buscar sólo un agente y tu propia máscara.

En primer lugar debes encontrar al agente, y sólo entonces podrás recoger su máscara. Para poder localizar más fácilmente a los agentes puedes recoger un scanner que te indicará en qué dirección se encuentran. Desgraciadamente el scanner sólo funcionará tras ser activado con una llave, y ésta, se encuentra desperdigada en cuatro trozos por la superficie de los planetas.

Las llaves

Así pues, lo primero que debes hacer es buscar el scanner (hay uno para cada agente) y comenzar a recoger trozos de llave. Cuando tengamos cuatro podemos ya intentar ensam-



blarlos. Si el ensamblaje es correcto se formará una letra, y para activar la llave deberás pulsar la tecla que se corresponda con esa letra.

Sólo puedes llevar seis trozos de llave. Si recoges un trozo llevando ya seis, deberás desprenderte de alguno de los que lleves.

Para acceder a la pantalla de ensamblado pulsa la tecla «W». A continuación, selecciona el primer trozo que quieres ensamblar utilizando las teclas del «1» al «6». Puedes pulsar ENTER para salir de la fase de ensamblado o SPACE para empezar a ensamblar de nuevo.

En cada nivel hay siempre ocho



El scanner

Una vez activado el scanner con su llave correspondiente comenzará a

AMSTRAD

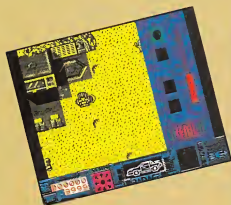
```
10 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF74:READ a$:a
=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
20 INPUT"Vidas & Tiempo suficiente (S/N)
:"a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF5C,
&C3:POKE &BF5E,&92:POKE &BF5F,&82
30 INPUT"Bombas infinitas (S/N):"a$:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF67,0
40 INPUT"Invulnerable (S/N):"a$:IF UPPE
R(a$)="S" THEN POKE &BF6C,201
50 MODE 1:LOCATE 4,24:PRINT"Inserta cint
50 MODE 1-original":CALL &BF00
a-MASK-original:CALL &BF00
60 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,00,11,00,00,C
0,77,BC,01,11,00,ED,00,0E,00,3E,C0,00,00,
23,BF,01,11,00,ED,00,0E,00,3E,C0,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
0,00,21,0B,01,01,0F,00,11,41,BF,ED,00,0E
,6B,00
70 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,21,59,BF,22,FA,01,C3,E7,01,F5,
00,00,00,21,5B,00,32,04,82,22,05,02,3E,3
E5,3E,2A,21,5B,00,32,04,82,22,05,02,3E,3
D,32,03,91,3E,FD,32,42,0B,E1,F1,C3,7D,04
```

Pokes MASK
By: D.R.S.

Vidas & Tiempo:
Poke &8204,&C3
Poke &8205,&92
Poke &8206,&82
Bombas:
Poke &91A3,0
Invulnerable:
Poke &8B42,&C9



funcionar. Los agentes están prisioneros en cuevas, por lo tanto hay que avanzar en la dirección que marque el scanner hasta encontrar la cueva correcta. Al acercarnos a la entrada aparecerá un mensaje donde podremos ver la identidad del agente recogido. Ahora ya podemos recoger su máscara, y una vez hecho esto repetir el proceso con el otro agente para por último volver al vórtex y pasar así de nivel.



Las ayudas

En el suelo de todas las zonas puedes encontrar, además de las máscaras, los scanners y los trozos de llave, otros objetos que te resultarán de utilidad. Para recogerlos basta con

pasar por encima de ellos. Los objetos son:

Bombas. Utilizadas para eliminar obstáculos de tu camino. Sólo puedes llevar tres como máximo. Para utilizarlas pulsa SPACE, pero ten la precaución de alejarte acto seguido de la zona (la bomba funcionará aunque esté fuera de tu campo de visión) pues su explosión te puede causar graves daños.

Reparadores. Resta dos unidades

OBJETOS



REPARADOR



MÁSCARA



BOMBA



SCANNER

a tu marcador de daños. Si no tienes daños no podrás recogerlos.

El marcador

En el marcador puedes encontrar información sobre las máscaras que has recogido, el número de bombas que te quedan, el estado en que se encuentra tu marcador de daños y el

tiempo que te queda para cumplir tu misión.

Cuentas con 9.999 unidades de tiempo para cada nivel, y se te restarán 1.000 unidades si tu nave es destruida.

La base Venom

Para destruir la base Venom debes proceder de la siguiente manera. Busca la serpiente, cuando la encuentres te disparará. Bombardea su cabeza para que deje de disparar. A continuación bombardea la parte baja de su cuerpo para que abra las puertas metálicas. Bombardea las puertas y por último vuelve al vórtex. Tu objetivo estará por fin concluido y tendrás acceso al final del juego.

Poke 34318,201 inmunidad
Poke 39424,127 bombas infinitas.
Poke 42187,0 tiempo infinito
Poke 33659,0
Poke 33882,0
Poke 33883,62 donde $n = n^{\circ}$ de bombas
Poke 33884,n
Poke 37067,195 juego sin enemigos
Poke 41745,195 anula el efecto del rayo del tercer nivel



SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L$
80 POKE 23558,0
90 LOAD ""CODE 50000
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$ IF A$="N" THEN
POKE 50048,0
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N) ";A$ IF A$="N" THEN
POKE 50050,0
120 INPUT "CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES EMPE-ZAR (0-255) ";A: POK
E 50078,A
130 INPUT "QUIERES TIEMPO INF
INITO (S/N) ";A$ IF A$="S" THEN
GO TO 150
EJIGOS (S/N) ";A$ IF A$="N" THEN
N POKE 50078,0
150 INPUT "QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER NIVEL (S/N) ";A$ IF
A$="N" THEN POKE 50081,0
170 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"
180 PRUSE 0
190 RANDOMIZE USA 50000
```

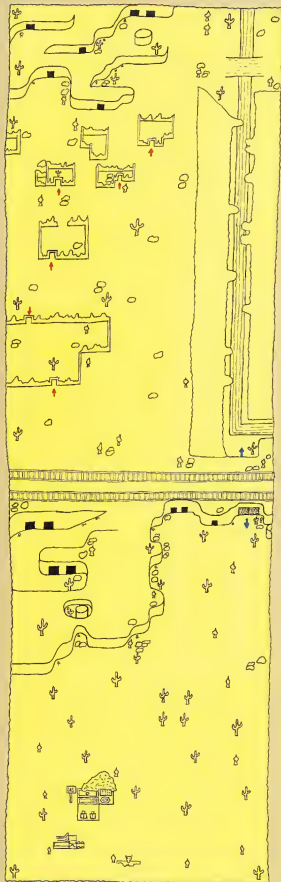
LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	002180A911A0003FF07	1127
	CD600530F13E21320CAB	913
	3E303E00A03E85300A0	822
	217CC31130B5016400ED	936
	80C3F2A93EC3300E053E	1386
	7F32000AF32C0B43E7B	1896
	8332E0A843E3C3250043C	852
	0032E0C43E6332C00032	978
	11A33EC932E7612A0000	994
10	E9000000000000000000	253

DUMP: 50.000
N.º BYTES: 91



NIVEL 1



Boulder Hill

Las dos flechas azules (↓, ↓) representan las entradas de un túnel a través del cual podremos pasar una vez abierta su entrada con una bomba. Las flechas rojas señalan las puertas de algunas casas que tras ser derribadas con una bomba nos permitirán acceder al interior (↓). Las puertas negras (■) son las entradas a las cuevas. Aquí se encuentran los agentes a los que debemos buscar. Debes buscar al agente Bruce Sato.



Prehistoria

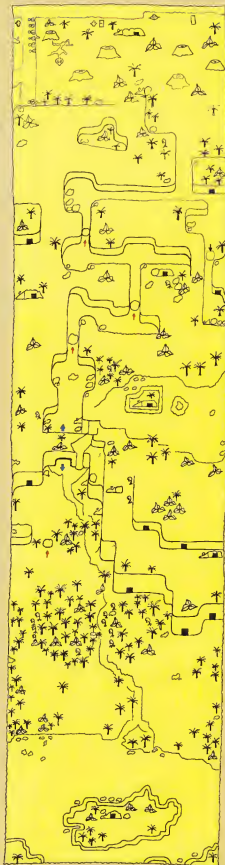
Las dos flechas azules (↓, ↓) indican las entradas de un túnel por el que podemos pasar.

Las flechas rojas (↓) señalan a algunas rocas que nos cierran el camino. Para poder pasar deberemos empujarlas hasta que se despeje el camino.

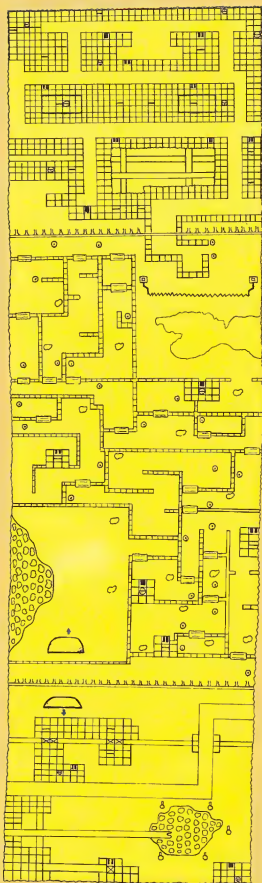
La flecha verde (→) indica la única entrada que existe a la zona derecha del mapa. Para poder pasar deberemos colocar una bomba.

Debes buscar a los agentes Alex Sector y Jaques Lafleur.

NIVEL 2



MAPA DEL **MASK**



Lejano futuro

Las dos flechas azules (↖, ↗) representan las entradas de un túnel. Los círculos (○) representan a los interruptores de las puertas. Al pasar por encima de ellos las puertas permanecerán abiertas durante algunos segundos.

En la parte inferior del mapa hay un rayo

☛ Coloca una bomba en los pilares de los extremos y desaparecerá. El rayo crea un campo magnético que te impide pasar. Debes buscar a los agentes Julio López y Buddie Hawks.



Base Venom

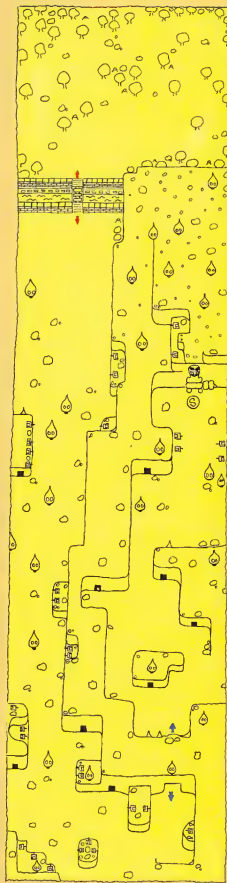
Las dos flechas azules (↖, ↗) representan las entradas de un túnel.

Las dos flechas rojas indican el camino a través del cual se puede cruzar el río (↖, ↗).

Debe buscar a los agentes Dusty Hayes y Scott Trakker.

Una vez encontrados los agentes ve a destruir la serpiente (S). En primer lugar coloca una bomba en su cabeza para que deje de dispararte.

Después coloca una bomba en las puertas que tiene abajo. Las puertas se abrirán. Coloca otra bomba en el mismo lugar, y por último, vuelve al Vortex. Tu misión habrá concluido y podrás ver el final.



DESPERADO

Forasteros, en este pueblo somos gente tranquila y no nos gustan los ladrones como vosotros. Os doy 10 segundos para largaros.

Hola, chato, ¿me invitas a una copa?

Mientras tanto, caratapada ha visto al sheriff y le espera al final del pueblo.

¡Maldición!, se ha cargado a todos mis muchachos. Nunca debí cruzar el Mississippi, mira que me lo advertieron.

● Nuestro héroe avanza por la calle principal del pueblo, del que es sheriff, dispuesto a limpiarlo de la banda de granujas y asesinos que lo ha invadido, en especial el infame caratapada.

¡Oh, no! La poli... Digo, los indios.

¡Uap! Adad Dutam (¡alto!, este tío está intentando internarse en nuestro territorio).

¡Llevo mucho plomo en el cuerpo como para que acabes comiéndote tan fácilmente, enano!

● Si sigo por el río no podrán seguir mi rastro —pensó el sheriff, cogiendo una balsa de troncos—. Sin embargo, —continuó— tendré que tener cuidado con los cocodrilos, pues parecen ir dormidos, pero cuando menos te lo esperas te convierten en un delicioso bocadillo.

● Un personaje con una drada cabeza hizo su de una roca que estaba el terrible Frank (Einstein pistolero más rápido de metro soy yo, claro!).



D'Ángel 87

● Y aquí tenemos a la hermosa Mattonna, perfectamente preparada y perfumada para luchar. Y, además, con un montón de vidas más que nuestro héroe. ¡Ojo sheriff!, su revólver es una auténtica máquina demoledora.

● ... No me esperes a cenar... —exclamó nuestro héroe al enterarse que le esperaba el rico y poderoso caracable, que siempre se jactaba de su enorme agilidad para dar volteretas en el suelo y así eludir los disparos y a los inspectores de Hacienda.

¡Este tipo tiene cuatro vidas, Mac!

Ha debido coger una debajo de una estrella.

¡Una estrella en el suelo! Debo ser cauteloso (podría ser una trampa). Lo mejor será pegarle un tiro antes de cogerla, nunca se sabe lo que puede esconderse debajo.

Lo que me imaginaba, ... dinamita. Ya no te puedes fiar de nadie.

● Sólo le queda atravesar el poblado indio y el desfiladero para encontrarse cara a cara con el jefe de la llamada 'banda de los cinco'. Muchas veces le advirtieron que no se fiara de la edad de sus enemigos... De pronto, una manada de búfalos en estampida hizo su aparición ante sus ojos. Disparó sin cesar para intentar paralizarlos y así tido por ellos.

¡Muuu...!

● Cara de Ángel (así se llamaba el jefe de la banda) era inconfundible por su corta edad y su rostro alegre (las apariencias engañan), y por su tremenda habilidad con el boomerang. No será fácil, —pensaron los dos—.

¡Vaya día! Menos mal que tenían tabaco en la máquina del saloon...

... una enorme y cua-
aparición detrás
a la orilla. Era
ein), el segundo
el Oeste. (¡El pri-

● No ha sido nada fácil terminar con vida esta misión —pensó el sheriff—. Llevar una estrella en el pecho, a veces pesa demasiado...



AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN
TA)
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5): ", n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 FOR i=40000 TO 40005
50 READ a: POKE i, a
60 NEXT: POKE 40006, n: RUN "1"
70 DATA &02, &D0, &07, &C9, &D1, &07
```

Fase 1



Fase 2



Fase 3



Fase 4



Fase 5



SPECTRUM

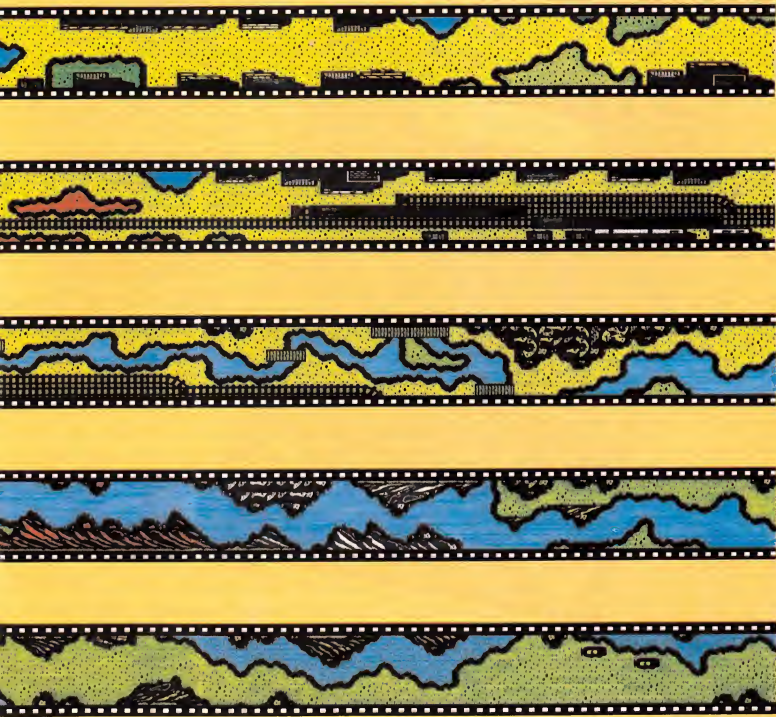
```
10 INPUT "FASE POR LA QUE DESE
AS EMPEZAR :";n: IF n<1 OR n>5 T
HEN GO TO 10
20 FOR i=65400 TO 65412: READ
a: POKE i,a: NEXT i
30 PRINT "INSERTA LA CINTA
ORIGINAL"
40 LOAD ""
100 DATA 4,113,214,n,124,214,n,
30,199,n,50,210,167
```

MICRO
Mania
Solo para adictos



MSX

```
10 INPUT "NUMERO DE FASE: ";n
20 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 10
30 FOR i=50000 TO 50010:
40 READ a:POKE i,a:NEXT
50 POKE 50009,n
60 RUN:cas:
70 DATA 201,201,201,2,ah50,ahc3
80 DATA 201,ah51,ahc3
```



TU SPECTRUM SIN LÍMITES



Todas las semanas ponemos a tu alcance la información necesaria para sacarle todo el rendimiento a tu spectrum. Las noticias del mundo informático, el hardware que hace más potente tu ordenador. El software más actual con la crítica de expertos y lectores. Resolvemos todas las dudas que te plantee tu spectrum, y todos los trucos que te ayudarán a llegar a tus programas favoritos ¡Y sólo por 150 ptas.!

¡PONTE AL DÍA!

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

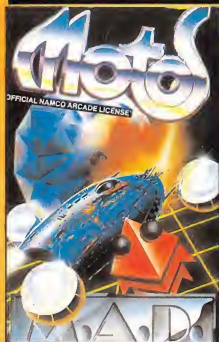


SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



SPECTRUM
AMSTRAD

MAESTRITRONICA

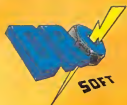


NOVEDADES A TU ALCANCE

En Diciembre, más de
40 NOVEDADES

499pts.

SERIE M.A.D. 699p.



DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7,
28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

INDIANA JONES

El intrépido Indiana Jones, protagonista de miles de exóticas aventuras a lo largo de sus ya famosas películas, hace sonar ahora su látigo en las pantallas de los ordenadores.

En una de sus muchas correrías por la India, nuestro personaje llega a la lejana aldea de Mayapore, la cual tiempo atrás vivía feliz gracias a la protección de la sagrada y poderosa piedra de Sankara. Pero la piedra sagrada fue robada. Días tristes de devastación y miseria se abatieron sobre el pueblo y los niños de la aldea desaparecieron.

Indy descubre que los niños han sido capturados y que son tratados como esclavos en el diabólico palacio de Pankot, hogar del Maharajah. Nadie ignora que el palacio alberga a los practicantes del siniestro culto Thug, cuyo gran sacerdote, Mola Ram, ha obligado a los niños capturados a excavar en las minas en busca de piedras preciosas y las demás piedras Sankara perdidas. La acción tiene lugar en las minas situadas bajo el palacio de Pankot, donde permanecen encerrados los niños de Mayapore.

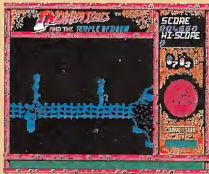


El objetivo primordial del juego es recuperar tres piedras Sankara, aunque debemos tener presente en todo momento que nos hallamos ante un arcade de habilidad en el que el breve argumento no es sino una excusa para disfrutar manejando a nuestro personaje.

Como ocurre ya en la mayoría de los juegos actuales tendremos que cargar nuevos bloques desde el cassette a medida que avanzamos en nuestra búsqueda. Cada bloque contiene tres fases o niveles de muy diferentes características.

En la primera fase, Indy se encuentra en las minas de los Thug armado con su inseparable látigo y su objetivo principal es escapar por los túneles de la mina liberando, previamente, a los nueve niños prisioneros. La segunda fase muestra a Indy viajando en una vagoneta por los raíles de la mina perseguido por los feroces guardianes Thug, a los que debe-

lo intentes no podrás encontrar la salida, pues no existe. Es extraño, pero el juego termina aquí.



SOPORTE

rá evitar hasta que la vagoneta llegue a una vía muerta. En la tercera fase, Indy se encuentra por fin en el templo maldito, en el cual puede ver la piedra Sankara sobre la cabeza de la estatua de Kali, la diosa de la muerte. Evitando el foso mortal debe recoger la piedra sagrada y escapar de nuevo por las cavernas, pues las puertas del templo se abrirán cuando recoja la piedra Sankara. En este momento tendrás que cargar un nuevo bloque del cassette.

Al recoger la tercera piedra, Indy se tendrá que enfrentar a una nueva y decisiva prueba basada en escapar por un estrecho puente evitando la persecución de sus enemigos y, una vez en la otra orilla, destruir el puente de un latigazo para evitar que los malvados le sigan. El último bloque del cassette contiene únicamente la fase de la mina, pero por mucho que

Ayudas y curiosidades

Nuestro amigo Indy cuenta con cinco vidas para cumplir su misión como muestra el indicador a la derecha de la pantalla, junto al indicador de piedras recogidas.

Observa los mensajes que aparecen en una pequeña ventana en la parte inferior de la pantalla, pues te indican en todo momento lo que de-

PASOS PARA UN RESCATE



bes hacer (si sabes algo de inglés).

Los enemigos más repelentes son los guardianes Thug, que generalmente aparecen en grupos de dos. Su contacto, como el del resto de los enemigos, es mortal a la primera y, por tanto, tendrás que evitar la mordedura de las cobras, los murciélagos gigantes, las bolas de fuego que lanza Mola Ram, el gran sacerdote Thug, y el choque con las vagonetas enemigas en la segunda fase.

Ten mucho cuidado con las caídas, que solamente son inofensivas cuando caes desde muy poca altura, tanto al vacío como al lago subterráneo en el templo maldito y recuerda que el suelo junto a la diosa Kali aparece y desaparece periódicamente.

El látigo de Indiana Jones es un arma eficaz y polivalente que tendrás que aprender a utilizar rápidamente. Puedes lanzar el látigo en cualquiera de las cuatro direcciones y utilizarlo incluso subiéndolo y bajándolo escaleras, pero ten cuidado con la perspectiva, pues a veces resulta engañosa. El látigo sirve para destruir las cerraduras que mantienen cautivos a los niños, atontar a los guardianes, destruir murciélagos, bolas de fuego y serpientes, alejar momentáneamente las vagonetas perseguidoras y saltar colgándose de ciertos salientes de las paredes. Esta última habilidad te será muy útil en la primera fase e imprescindible en la tercera para saltar sobre las aguas del lago. El látigo, además, nos ayudará a llegar a lugares a los que no podemos llegar fácilmente, lanzándolo contra unos soportes señalados en el mapa que se encuentran entre la zona en la que estamos y la que deseamos llegar y a la vez moviéndonos en esa misma dirección.

Para terminar no confundas la puerta de salida de la primera fase con otras puertas rodeadas de una gran calavera que no sirven para nada. La puerta de salida es más grande y da la sensación de poseer escaleras que bajan.

Recuerda que no es imprescindible rescatar a los nueve niños para pasar a la segunda fase. Después de jugar la primera partida, coloca la segunda cara de la cinta original que contiene los cuatro bloques y rebobina adecuadamente la cinta cuando el programa te lo pida.

Cargador de Spectrum

Tras teclear el Basic con LINE 10 y el Código Máquina de comienzo 63005 y 1311 bytes, podréis escoger nueve opciones: vidas infinitas, número de vidas, cargar nuevo bloque

al morir, inmune a todo, quitar guardianes, bolas de fuego inmóviles y eliminar las fases que no os apetezca jugar. La inmunidad se extiende a guardianes, cobras, murciélagos y vagonetas, y con la opción de bolas de fuego inmóviles dichos ingenios aparece-

rán junto a la mano del gran sacerdote, pero no se moverán, resultando por tanto completamente inofensivas. Recuerda que si eliminas la primera fase eliminas también el bloque tras la escena del puente, por lo que la partida terminaría en ese momento.

Acostumbrados a tantas conversiones de rigor de máquinas recreativas y a tantos malos programas amparados exclusivamente en un nombre famoso o en una película de éxito, resulta casi inevitable cargar este nuevo programa con una fuerte sensación de escepticismo, más aún observando el sello que aparece en las carátulas. Probablemente por eso la sorpresa es mayúscula cuando observamos que el juego es francamente divertido y adictivo, de simpáticos gráficos y correctos efectos sonoros envueltos en una ambientación caracterizada por excelentes decorados sobre los cuales los sprites se mueven a gran velocidad y el protagonista res-

pone, instantáneamente, a nuestras órdenes. Indiana Jones es un programa que aprovecha las relativamente escasas posibilidades del Spectrum para ofrecer un juego impecable, de rápido desarrollo y excelente scroll de pantalla en el cual cualquier aspecto negativo como los escenarios bicolores, viene dado por las limitaciones de la máquina y no por la ineficacia de sus programadores.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

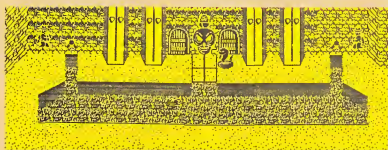
ENEMIGOS



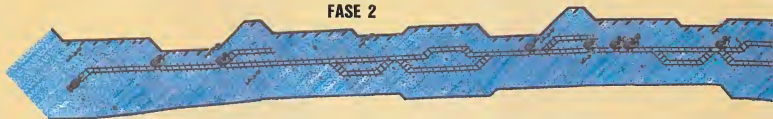
FASE 1



FASE 3



FASE 2



MAPA DEL

INDIANA JONES

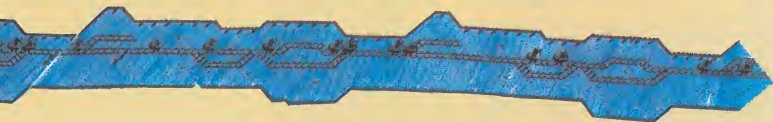


FASE 4



MICRO
Mania

Solo para pelotas



SPECTRUM

TERESA COGNITA
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
THUNDERBOLT
WHITE HEAT
SPARKLE
BOMBS AND BOMBS

COMMODORE

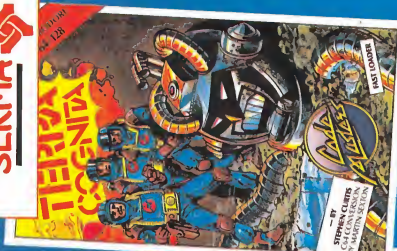
TERESA COGNITA
TERESA COGNITA
RED MAX
CREATIONS
MR. ARROW
ARMORILLIO

AMSTRAD

TERESA COGNITA
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER

MSX

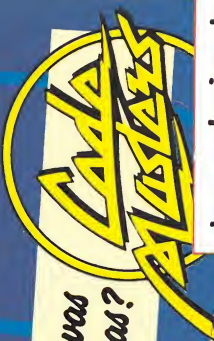
TERESA COGNITA
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER
SHOOTER



*¿Por que vas
a pagar mas?*

550 ptas.
+ IVA

otra exclusiva de
SERMA



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A
KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID

TITULO:
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION:
POBLACION:
FORMA DE PAGO:

SISTEMA:
COD. POSTAL:
PROVINCIA:
CONTRAREEMBOLSO ☐ POR TALON BANCARIO ☐ (más gastos de envío)



Druid



400 Ptas



Don Quijote



¡A LA VENTA EN TU KIOSKO!

...Y AHORA MUCHO MAS BARATO



**OFERTA ESPECIAL
NAVIDAD SERMA**



ALBUM DE 8 CASSETTES
SPECTRUM

2.850 ptas.

ALBUM DE 6 CASSETTES
AMSTRAD O COMMODORE

2.200 ptas.

ALBUM DE 4 CASSETTES MSX

1.860 ptas.

Seguro que ya conoces la serie **CODEMASTER**. Ahora **SERMA** te ofrece la **OPORTUNIDAD** de conseguirla, en el sistema que prefieras, en un sensacional **ALBUM** conteniendo los mayores **EXITOS CODEMASTER** y, además, a un **¡PRECIO EXCEPCIONAL!**

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A KONAMI SHOP, FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 93.

TÍTULO:

NOMBRE Y APELLIDOS:

POBLACIÓN:

SISTEMA:

DIRECCIÓN:

PROVINCIA:

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ TALÓN BANCARIO ☐

COD. POSTAL:

HYSTERIA

Jesús Pérez Sicilia

Una secta de fanáticos conspiradores han conjurado a una extraña bestia infernal, a la que identifican como Entidad Ancestral, con el propósito de lanzarla a través de las barreras del tiempo para trastornar el futuro equilibrio de las Potencias.

El único superviviente de la antigua élite constituida por el conocido «Cuerpo del Tiempo» ha sido elegido por la federación de la Ley y el Orden para evitar la catástrofe.

Quien haya seguido más o menos de cerca la historia del software, habrá observado cómo en la mayoría de los casos el título de cada programa tiene una justificación.

Desde aquí os invitamos a averiguar con nosotros cuál es el verdadero nivel de histeria de este nuevo programa de Software Projects.

formación de semejante magnitud sea divulgada.

Tendrás que rebasarla para pasar al siguiente nivel.

Las armas

Ojo de Láser: es la que portas al comenzar el juego. Permite matar enemigos a una distancia corta.

Arma-Láser: mucho más potente que el Ojo, ya que es un disparo que cubre todo el frontal.



El juego

Nuestro objetivo es desenmascarar a los tres conspiradores creadores de la Bestia que constituyen la amenaza.

Existen tres fases en el juego. Cada una tiene peligros, objetos y escenarios propios. Sucesivamente son: la Antigüedad Clásica, una muralla medieval y un entorno futurista.

En cada tiempo está la solución

para averiguar la identidad secreta de uno de los conspiradores. Para ello se cogerán todas las estrellas del nivel. Conforme lo vamos haciendo en el panel superior se irá configurando la imagen del conspirador correspondiente. Una vez descubierto aparecerá la Entidad Ancestral con el firme propósito de no dejar que in-

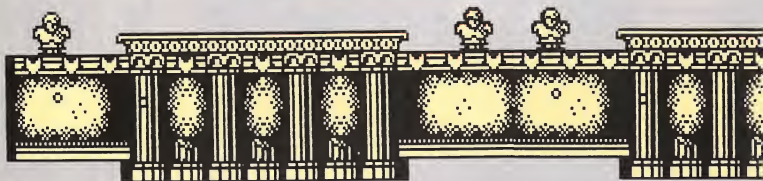


Guardian Force: con este arma dispondrás en tu arsenal de un disco-boomerang. Rebaja considerablemente la fuerza del guardián. Si lo poseses, rápidamente estará vencido.

Jet Pack: consigues la ingravidez.

Bolas Eléctricas: podrás contar con varias bolas gravitando a tu alrededor y arrasando lo que encuentren a su paso.

El Ojo de Láser y el Arma-Láser no son compatibles. El uno anula al



otro. Las tres últimas armas no son permanentes, sino que pierden su efectividad pasado un tiempo.

Para elegir el arma indicada por la flecha en el panel, se pulsa BAJAR y, una vez en posición frontal, DISPARO. Si ha sido el Jet Pack, para usarlo nos colocamos de frente y luego ARRIBA.

Objetos

En todo el recorrido encontraremos cuatro tipos de objetos especialmente útiles, que son: bustos, gárgolas, calaveras y satélites.

Todos ellos son inmóviles y, a su vez, disparan, por lo que constituyen cierto peligro al tener que recogerse forzosamente. Al disparar sobre ellos pueden transformarse en dos posibles formas:

Limones: sirven para seleccionar el arma a utilizar. Al recoger uno avanzará un lugar el cursor indicador del panel.

Estrellas: son las piezas que forman el puzzle del conspirador de turno.

Además de éstos, existen una es-

pecie de resortes que aparecen esporádicamente (y no permanecen mucho tiempo en el sitio) que, al aplas-



tarlos, hacen la misma función que los limones.

Enemigos

Los hay muy numerosos, en todo el escenario y de diversa índole: esqueletos, gárgolas aladas, caballos, velocísimas armaduras, bolas saltarinas lanza-granadas, robots, módulos volantes y, sobre todo, la Gran Bestia, al final de cada nivel. Para eliminar a ésta es preciso acertarle de lleno numerosas veces, a los demás, con un solo disparo basta.

Las ayudas

Tengamos el casillero de energía al completo o vacío, con el POKE de

ENEMIGOS



vida infinita seremos permanentemente inmortales. Además, al coger un objeto, pisar un resorte o tocar con algún enemigo, disponemos del Jet Pack. De todas formas, si queremos que, para llegar al final, no sea necesario más que pasar la primera fase, también hay un POKE para ello.

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR HYSTERIA
12 REM *** F.V.C.
20 FOR I=2710331:READA:POKEI,AIS:PRINT I
22 IF I=4267 THEN PRINT "REPASA LOS DATOS..." :GOTO 1510P
30 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) : " I$ : IF I$="N" THEN POKE 301,44
40 INPUT "PROTECCION INFINITA (S/N) : " I$ : IF I$="N" THEN POKE 407,44
50 INPUT "PROPULSION INFINITO (S/N) : " I$ : IF I$="N" THEN POKE 10,44 : POKE 313,44
60 INPUT "ARMAMENTO INFINITO (S/N) : " I$ : IF I$="N" THEN POKE 10,44 : POKE 313,44
70 PRINT "CÓDIGO LA CINTA DE HYSTERIA Y FULSA" : SHIFT " : WAIT 65.1
80 INPUT "CÓDIGO LA CINTA DE HYSTERIA Y FULSA" : SHIFT " : WAIT 65.1
90 FOR I=160:READA:POKEI,AIS:PRINT I
100 DATA 32,165,244,162,20,160,1,142,134,9,140,1,5,9,90,162,4,160,1,14,
110 DATA 34,5,140,5,5,76,0,5,169,44,161,105,9,141,146,21,141,16,25
120 DATA 141,179,38,141,159,39,76,0,8,70,86,67
```

```
poke 2495,44 .... energia infinita
poke 5522,44 .... proteccion infinita
poke 8464,44 .... propulsor infinito
poke 9907,44 .... armamento infinito
poke 10143,44 .... armamento infinito
```

```
sys 2056 ... arranque
```

SPECTRUM

```
10 REM ---CARGADOR HYSTERIA---
20 REM ---F.V.C.---
30 REM ---REPASA LOS DATOS---
40 REM ---ENERGIA INFINITA (S/N) : ---
50 REM ---PROTECCION INFINITA (S/N) : ---
60 REM ---PROPULSION INFINITO (S/N) : ---
70 REM ---ARMAMENTO INFINITO (S/N) : ---
80 INPUT "CÓDIGO LA CINTA DE HYSTERIA Y FULSA" : SHIFT " : WAIT 65.1
90 INPUT "CÓDIGO LA CINTA DE HYSTERIA Y FULSA" : SHIFT " : WAIT 65.1
100 FOR I=160:READA:POKEI,AIS:PRINT I
110 DATA 32,165,244,162,20,160,1,142,134,9,140,1,5,9,90,162,4,160,1,14,
120 DATA 34,5,140,5,5,76,0,5,169,44,161,105,9,141,146,21,141,16,25
130 DATA 141,179,38,141,159,39,76,0,8,70,86,67
```

Vida infinita POKE 44607,0
Terminar en el 1º nivel POKE 36097,202

MAPA DEL HYSTERIA

FASE 1 A



FASE 1 B



FASE 2 A



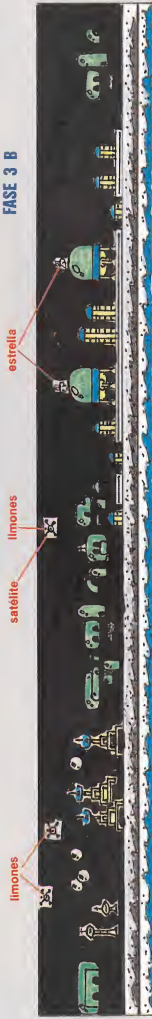
FASE 2 B



FASE 3 A



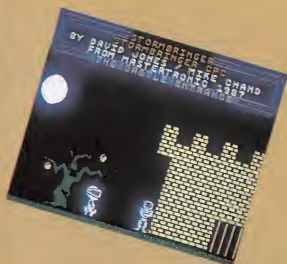
FASE 3 B



STROMBRINGER

MSX

```
1 'CARGADOR STORMBRINGER
2 'POR MARCOS J.B
10 COLOR1,1,1:KEYOFF:POKE&FCAB,1:SCR
EEN#
15 LOCATE0,23:INPUT"CUANTA ENERGIA (1-
127) ";C1:=C1+(C1OR C2)127:HSGOTO15
20 M=1:LOCATE0,23:INPUT"ENERGIA INFINI
TA (S/N) ";M:=1FAM="S"THEN E2=0:ELSE
E2=1
30 LOCATE0,23:INPUT"CUANTO TIEMPO (1-2
55) ";T2:=1F72(C1OR T2)255:HSGOTO30
40 LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A BEARWOOLF
";M4:=1FAM="S"THEN E2=0:ELSE E2=0
50 SCREEN2,0,0:OPEN"GRP:"AS1:LINE(30,
70)-(289,90),15,0:PRESET(40,80):PRINT#
1,"CARGADOR STORMBRINGER"
60 COLOR0,0,0:BLOAD"CAS:";R:=BLOAD"CAS:
";R1:=BLOAD"CAS:"
70 POKE&H741,C1:POKE&H8F2,T2
75 IF E2=0 THEN POKE&H8B9,0:POKE&H93BC,0
80 IF E2=0 THEN POKE&H9561,0
85 COLOR0,0,0:DEFUSR=&H85F9:IA=USR(A)
```



POKE &H8741,n ENERGIA (1-127)
POKE &H8EB9,0
POKE &H93BC,0 ENERGIA INFINITA
POKE &H8BF2,n TIEMPO (1-255)
POKE &H9561,201 INMUNE A BEARWOOLF

DEATH WISH 3

MSX

```
10 'POKE DEATH WISH 3
20 'POR MARCOS J.B
30 SCREEN#KEYOFF:POKE&FCAB,1:M=1:D1H
K(3)
40 LOCATE0,23:INPUT"DISPAROS INFINITOS
(S/N) ";M4:=1FAM="S"THENM(N)=1
50 M4:=1:INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N) ";
M4:=1FAM="S"THENM(N)=1
60 M4:=1:INPUT"INMUNE A DISPAROS (S/N) ";
M4:=1FAM="S"THENM(N)=1
80 CLS:LOCATES,10:PRINT"INTRODUCE LA C
INTA ORIGINAL":LOCATE12,12:PRINT"Y PUL
SA PLAY"
90 BLOAD"CAS:";POKE&H8B29,0:POKE&H8B2A,
&H0A
95 RESTORE200
100 FORM=&H0A&H0B&H0C&H0D&H0E&H0F&H10:
READM:=A:VAL("
&H"&M):POKE&A:=S:=A:NEXT
105 IFS(C)687THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
110 RESTORE210
115 FORM:=1703:READM4,0:=VAL(" &H"&M4)
120 IFM(N)=1 THENPOKE&B
125 NEXTM
130 DEFUSR=&H0B00:IA=USR(A)
200 DATA 34,43,DA,3C,32,43,DA,FE,6,28,
4,CD,34,08,C9,34,44,DA,A7,28,9,21,0,C3,
22,79,9C,22,1A,9F,34,45,DA,A7,28,5,3E,
0,32,10,A1,34,46,DA,A7,28,18,AF,32,72,
A8,32,B8,A8,32,83,A0,32,7A,A8,32,70,A
0,C3,00,87,C9,0,0,0
210 DATA DA44,1,DA45,1,DA46,1
```

POKE &H9C79,0
POKE &H9C7A,&HC3 Disparos infinitos
POKE &H9F1A,0
POKE &H9F1B,0
POKE &HA11D,0 Inmune a golpes (pu-
fetazos, mazazos, etc.)

POKE &HA872,0 Inmune a disparos (el
chaleco quedará co-
mo un colador pero
no te afectará lo más
mínimo)
POKE &HA8B0,0
POKE &HA8D3,0
POKE &HA87A,0
POKE &HAD7D,0



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 29, página 68
MAPA: Micromanía 29, página 69

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 29, página 71
Commodore: Micromanía 29, página 71
MSX 2: Micromanía 29, página 71



URIDIUM

COMMODORE

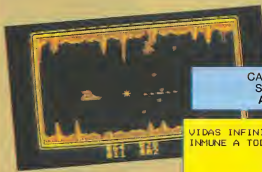
```
10 REM *** URIDIUM POR J.S.F. ***
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1:C=173
30 FOR T=0 TO 56:READ A:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IF C>6756 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
50 INPUT "¿ INMUNE A TODO (S/N) ";A$:IF A$="N" THEN POKE313,C:POKE318,C:POKE323,C
60 INPUT "¿ VIDAS INFINITAS (S/N) ";B$:IF B$="N" THEN POKE308,C
70 PRINT "¿ ININTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY":WAIT 1,56,49
80 PRINT "¿ POKES DEL URIDIUM POR J.S.F."
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,141,244,3,169,1,141,245,3,76
110 DATA 167,2,169,76,141,198,224,169,50,141,199,224,169,1
120 DATA 141,200,224,76,167,2,169,165,141,123,13,169,76,141
130 DATA 65,13,169,249,141,66,13,169,12,141,67,13,108,0,128
```



MAG MAX

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR MAG MAX
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR T=0 TO 363:READ A:POKE T,A:S=S+A:NEXT
22 IF C>9485 THEN PRINT "DATAS INCORRECTOS...":STOP
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$:IF A$="N" THEN POKE341,44
35 IF A$="N" THEN INPUT "¿ CUANTAS VIDAS (1-99) ";B$:IF B$="N" THEN POKE345,141:POKE346,141
37 IF B$="N" THEN INPUT "¿ INMUNE A TODO (S/N) ";C$:IF C$="N" THEN POKE351,44:POKE354,44:POKE357,44:POKE360,44:POKE363,44
40 INPUT "¿ ATACANTES SIN DISPARAR (S/N) ";D$:IF D$="N" THEN POKE366,44:POKE369,44:POKE372,44
45 POKE351,44:POKE354,44:POKE357,44:POKE360,44:POKE363,44
50 INPUT "¿ DRAGON NO DISPARA (S/N) ";E$:IF E$="N" THEN POKE375,44
70 PRINT "¿ REPARA LA CINTA DE MAG MAX Y PULSA SHIFT":WAIT 653,1
80 POKE2050,0:POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,169,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,141,9,169,1,141,142,9,76,0,8,169,0,141
120 DATA 57,47,169,5,141,241,23,169,44,141,245,26,141,254,27,141,220,203,141
130 DATA 223,203,141,226,203,141,122,26,141,212,26,141,184,203,141,248,27,76,0
140 DATA 72,70,86,67
```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromania 25, página 50
MAPA: Micromania 25, página 50

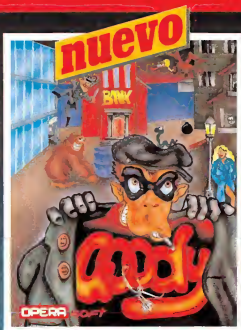
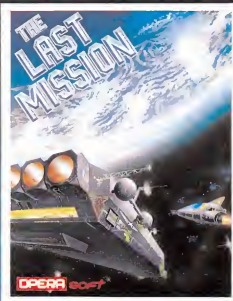
CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromania 25, página 50
Amstrad: Micromania 25, página 82

VIDAS INFINITASPOKE \$2F39,\$08
INMUNE A TODOPOKE \$1AF5,\$2C
POKE \$18FE,\$2C
POKE \$CBDC,\$2C
POKE \$CBDF,\$2C
POKE \$CBE2,\$2C

NO. DE VIDASPOKE \$17F1,N
ATAC. NO DISPARAN ..POKE \$1AD4,\$2C
POKE \$1A7A,\$2C
POKE \$CBB8,\$2C
DRAGON NO DISPARA ..POKE \$1B78,\$2C

tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



Versión para PC y Compatibles

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

**ATREVETE
CON TU PC**

OPERA soft

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82

GUNBOAT

ELIGE.



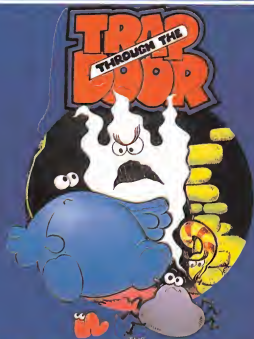
CHAMONIX CHALLENGE



MAX



TORQUE THE WIKINGS



THE FIFTH QUADRANT



SYSTEM 4



Jack the Nipper

AMSTRAD

1. ¿Cómo se puede utilizar la pila?
2. ¿Y el diskette que se encuentra en el Banco?
3. Y por último, ¿cómo se usa el tubo de pegamento que se encuentra en «Laun derette»?

Carlos Moreno
(Sevilla)

1. La pila se utiliza en *Just Micro*, comprobarás enseguida sus efectos ya que se introduce en el recuadro.
2. El diskette en el ordenador de Technology Research.
3. El tubo de pegamento se usa en la fábrica de dentaduras postizas.

Saboteur II

SPECTRUM

1. En el primer nivel hay que coger papel de registro ¿dónde debo dirigirme?
2. Cuando acabo el primer nivel ¿qué debo hacer para pasar al siguiente?, yo me dirijo a la moto y cuando llego me pide el nombre y vuelvo a empezar en el primer nivel.

Roberto Gil Moten
(Castellón)

1. En primer nivel no necesitas papel de registro, en este nivel para pasarlo sólo tendrás que escapar del edificio con la moto, y cuando hayas escapado te saldrá en pantalla la clave para la siguiente misión.
2. La clave para coger la moto es «Enter».

Jet Set Willy 2

MSX

¿Qué he de hacer para acabar el juego *Jet Set Willy 2*? Para este programa, ¿sirve el cargador que publicasteis en el número 22 de *MICROMANIA* del *Jet Set Willy 1*?

Miguel Sardá
(Barcelona)

Para llegar al final del *Jet Set Willy 2* no te sirve el cargador del *Jet Set Willy 1*, así que tendrás que recoger sin ayuda todos los objetos que se encuentran esparcidos por las habita-



ciones. Los reconocerás porque parpadean y sólo con saltar sobre ellos los tendrás en tu poder.

Cuando tengas todos los objetos, María, la señora que insistentemente nos echaba del dormitorio, cambiará de opinión. Que es, al fin y al cabo, lo que se trata de conseguir.



Los inmortalés

AMSTRAD

Me gustaría que me respondieran a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se finaliza el juego *Higlander*? He vencido a Kargen más de 100 veces pero el juego no finaliza.
2. En *Nosferatu*, ¿dónde y cómo se consiguen las escrituras para acceder a la segunda parte del juego? ¿Se ha publicado algún *Patas Arriba*? ¿En qué número?
3. En el juego *Exploding Fist* ¿cómo vencer al mula de turno a partir del tercer Dan?
4. ¿Ha salido en algún *Patas Arriba* comentado el juego *Saboteur*?

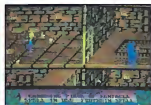
Julio Zairala
(Madrid)

1. Como su propio nombre indica, el juego es de lo más inmortal, tiene principio pero no final.
2. ¿Dónde? Su posición varía en cada partida. ¿Cómo? Cogéndolas previa localización.
3. Habilidad y paciencia, mucha paciencia.
4. Sí, en el número 10 de *MICROMANIA*.

Staff of Karnath

COMMODORE

1. ¿Debo coger todas las piezas segundas o cogerías de



- una en una y llevarlas al obelisco?
2. ¿Cómo se dejan las piezas en el obelisco?
 3. ¿Han publicado en algún número de su revista cargadores o mapas de *Dragon's Lair*?

Alfredo Sánchez Durán
(Palma de Mallorca)

1. Las piezas del pentagrama sólo puede ser recogidas de una en una. Cada vez que cojas alguna, deberás llevarla al obelisco, que se encuentra en «The abode of Karn».
2. Para depositarlas, selecciona el hechizo «Baracata» y dispara contra el obelisco.
3. No, aún no.

Nonamed

AMSTRAD

1. ¿Qué significa en el juego *Nonamed*, que el mago me diga «no» con la mano? Ya sé que el objetivo del juego es llegar a ser caballero, pero... ¿Cómo se consigue?
2. Me gustaría que me dijerais para qué sirven los cargadores en los juegos de carga



lenta y si es posible usarlos en los mismos.

Daniel G.ª Matarredonda
(Madrid)

1. Para llegar a ser caballero debes coger todas las calaveras que encuentres, hasta que en el libro aparezca una. Cuando consigas esto, ya puedes ir junto al mago, el cual te dará un hechizo con el que podrás vencer al dragón. Te entregará una llave, dirígete a la primera pantalla donde se encuentra el jarrón, rómpelo y cólocate en el centro, y el juego terminará en ese momento.

2. Los cargadores pueden servir para juegos de carga lenta, siempre y cuando éstos estén situados en las mismas posiciones de memoria y tengan la misma configuración, pues de lo contrario, los pokes no coincidirán y el cargador no funcionará.

Saltando como locos

SPECTRUM

Os he escrito para que me contestéis una duda vital en el juego Head over heels. Ya sé que lo publicasteis en el MICROMANIA del mes de mayo, pero hay una pantalla que no comprendo.

En la pantalla que vosotros decís «Cruzó la única puerta que había y casi se cae al suelo espinoso, pero de tres saltos se colocó en la segunda puerta». ¿Podrías explicar a dónde y cómo se dan esos saltos?

José Luis Salzar
(Madrid)

Para pasar esa pantalla deberás dar esos tres saltos nada más entrar en la pantalla, o sea, nada más cruzar la puerta salta tres veces seguidas sin interrupción y te colocarás en la segunda puerta.

Dustin escapa de la cárcel

SPECTRUM

1.º Cuando salgo de la cárcel, ¿qué tengo que hacer para escapar de la isla?

2.º ¿Para qué sirven los huesos, antidotos, las gánzuas y dónde se encuentra la estatua de que habláis y para qué sirve?

José García Martínez
(Granada)

Para escapar de la isla tendrás que enseñarle la estatua sagrada al brujo para que se aparte y robarle la barca (ahí acaba el juego).

Los huesos sirven para que la pantera no te ataque, los antidotos son para que si pisas una vibora no te mate. Las gánzuas sirven para abrir puertas. La estatua la conseguirás cambiándosela al druida por vino, dinero o cigarrillos.



Avenger

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Avenger:

Cuando el dios Kwan te da el siguiente mensaje: *Slay nil for the poison blood you require*, yo bajo al sótano 1.º, según vuestros consejos en MICROMANIA 19, por la rejilla del piso 0. Al llegar al sótano 1.º hay una puerta cerrada que no se indica en el mapa y al no tener ninguna llave no puedo pasar. ¿Qué debo hacer?, ya que en el piso 0 no hay ninguna llave.

Oscar Barba Román
(Madrid)



Cuando te sale este mensaje debes ir al cuadrante B-3 a por la sangre y para hacerlo deberás bajar por la rejilla al sótano 1, pero en vez de irte por esa puerta cerrada, vete por la que está enfrente, que es por la que hay que ir dando un gran rodeo.

El pozo de las desgracias

SPECTRUM

¿Cómo se pasa la pantalla del pozo en la ciudad de Luxor en el juego El misterio del Niño?

Francisco Javier Gómez
(Guadalajara)

Para pasar esa pantalla, lo único que tendrás que hacer es tener habilidad para matar a todos los soldados enemigos que salgan; cuando logres acabar con todos ellos sólo tendrás que salir de esa pantalla para entrar en otra nueva.

¿Qué ocurre con el Reset?

COMMODORE

1. ¿Es de algún modo perjudicial para el ordenador hacer un RESET por la pantalla 3 de arriba del Port del usuario? (Simplemente tocándola con un destornillador, hace un RESET).
2. ¿Cómo se pasa de nivel en el Druid?
3. En la segunda fase de Karateka siempre llevo a una puerta de rejas, que al intentar atravesar me cae encima y muero, ¿cómo puedo pasarla?

Albert Rodríguez Balcells
(Barcelona)

1. En un principio, no es perjudicial, aunque yo personalmente no me fio mucho de ese método.
2. Para pasar de nivel en el Druid hay que meterse por unas escaleras cuadradas. Estas escaleras se encuentran en todos los niveles.
3. Has de acercarte todo lo que puedas a ella, y cuando estés muy próximo a las rejas, pégame una patada a la puerta. Las rejas bajarán; cuando vuelvan a subir, será el momento de echar a correr y atravesar el umbral.

Batman

MSX

En el Batman, así como en el Head Over Heels hay pantallas con numerosos trucos, muchos de los cuales ya he logrado resolver y así acabar el Head Over Heels. Pero en el Batman yo recojo las piezas de un modo que las últimas que capturo son las dos situadas en un piso inferior, y... aquí surge el problema ¿Cómo volver a subir? Para más precisión en esta habitación hay una escalera de cubos, arriba de la cual hay un cubo móvil y un regalo, también se pueden encontrar una «S» y una tetera las cuales podemos recoger (así como el regalo).

Jon Barrondo
(Bilbao)

Para pasar de esta pantalla del Batman sube por la escalera de cubos, coge el regalo y ponle sobre el cubo móvil, baja, hazte con la tetera y vuelves a subir con ella para depositarla sobre el regalo; repite esta operación con la S. Una vez que estés encima de la S, salta desde ella mirando a la pared y aparecerás en la habitación de arriba sobre una tortuga que te subirá a la pantalla siguiente.

Un misterio en el Nilo

SPECTRUM

1. En el Skool Daze, una vez que he obtenido las tres claves, ¿qué hago? Ya he intentado obtener la batalla dando a Mr. Creack con el tirachinas en su clase.

2. En El misterio del Nilo, ¿cómo he de hacer para poder subir por la palmera en la pantalla n.º 14?

José del Castillo
(Madrid)

1. Para conseguir la cuarta clave deberás asistir a la clase de Mr. Creack y cuando pida el año de una batalla contestar rápidamente antes de que lo haga el empollón; y así obtendremos la última letra.

2. Para pasar la pantalla 14 deberás matar a todos los soldados enemigos que aparecen, luego sube por el tronco de la palmera con Christine, recoge las bombas de la parte superior y sal por arriba para ir a parar al puente.

Arkanoïd

AMSTRAD

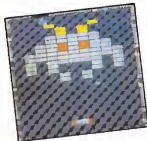
1. En el juego Arkanoïd, ¿cómo se pasa a la fase 5 sin necesidad de coger el ladrillo?

2. ¿Cómo se puede pasar en el Livingstone, Supongo la pantalla en la que aparece un cocodrilo y un buzón?

José A. Encinas
(Madrid)

1. En la fase 4 del Arkanoïd, como en cualquier otra fase de este juego hay dos métodos para pasar a la siguiente: coger el cilindro o machacar los ladrillos.

2. Para pasar esta pantalla, acaba primero con el mono y después utiliza la pértiga para poder pasar sobre el cocodrilo, si te ataca el pájaro defiéndete con el cuchillo.



La escalera en el Fist II

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Fist II. En MICROMANIA número 23 dice: «Vamos por la derecha subiendo dos escaleras». Intento subir por la primera escalera, pero no sube, ¿qué debo hacer para subir?

Manuel A. González
(Málaga)

Para subir por esa o por cualquier otra escalera, solamente tendrás que ponerte debajo de la escalera, o sea, a su altura, y saltar. El sólo gateará hasta arriba, si esto no sucede prueba a ponerte un poquito más a la derecha o a la izquierda para localizar la posición exacta.



El Zorro

COMMODORE

1. ¿Qué hay que hacer al colocar las 2 campanas en el juego El Zorro?

2. ¿Cómo se coge la copa?

3. ¿Cómo se sale de la tumba?, ya que cuando entro a coger el dinero no puedo salir.

Juan R. Álvarez
(Madrid)

1. Para colocar las 2 campanas hay que bajar a la tumba, pero con la llave.

2. Para coger la copa, antes hay que entrar en el pozo, atravesar el agua y bajar a por la planta de contrapeso, para así, y con la ayuda de la bola, poder levantar el obstáculo que se interpone entre nuestro protagonista y la copa.

3. Antes de entrar en la tumba, hay que tener la precaución de recoger la llave de la habitación del sofá, porque sino no podríamos salir de las catacumbas.

Livingstone, Supongo

AMSTRAD

Tengo el programa Livingstone, Supongo y desearía hacer una pregunta sobre el cargador de dicho juego, aparecido en la revista número 21. Al hacer Run me sale Sintax Error. ¿Cómo se puede corregir esto o qué es lo que ocurre?

Francisco José Solana
(Cartagena)

Realmente lo que aparece en la revista número 21 no es un cargador sino un listado de pokes que tienes que añadir al cargador que lleve tu programa. El Sintax Error, indica error de escritura, así que probablemente te hayas equivocado al teclearlo. Lo mejor será que revises la línea cuyo número aparece junto al mensaje de error.

Cargadores

COMMODORE

1. En Staff of Karnath en una pantalla se ve una «z» que

cuando la coges sale un esqueleto, ¿para qué sirve?

2. ¿Han publicado en algún n.º de la revista un cargador para el Spindyz?

3. ¿Y para los Gremlins?

4. En el Bingo-Bongo alineo los tres diamantes pero al rato cambia la pantalla y me dice que no hay tiempo, ¿qué hay que hacer?

David Carmona
(Cádiz)



1. Si intentas coger la «Z» aparecerá un esqueleto, que te quitará la pieza del pentágono. Si disparas a la Z con el hechizo Yeroabas, antes de cogerla, al tocarla pasará a tu poder sin que aparezca el esqueleto.

2. No, cargador no, pero en el número 15 de la revista encontraréis el mapa y algunas recomendaciones útiles para el juego.

3. En el especial número 1 de MICROMANIA hay un artículo del Gremlins, válido para Commodore, Spectrum y Amstrad, incluyendo el mapa.

4. Es raro eso, al juntar los diamantes, deberías pasar a otra pantalla. Debe ser un fallo del juego.

Army Moves

COMMODORE

En el juego de Army Moves llego al final de la cuarta fase y por tanto el juego me da la clave 15863 para cargar la otra parte y cuando al comenzar la segunda parte me pide la clave yo le doy y la rechaza diciéndome «¿cómo no seas trampa?» ¿Qué debo hacer?

Juan José Cardesa
Badajoz

Por lo visto, el juego está mal hecho, pues no acepta ni el 15863 ni ningún otro código.

Suscríbete ahora a



y recibirás
como regalo
estos magníficos

RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las
VENTAJAS
de la tarjeta
de crédito

Un **número** más
de regalo en tu
suscripción y la
posibilidad de realizar
el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura
en la solapa de la última página.

**También puedes
suscribirte por
teléfono
(91) 734 65 00**

¡¡UN JOYSTICK PARA SIEMPRE!!

TE OFRECE

Phasor One



P.V.P. 3.300 ptas.

LAS 7 RAZONES

1. 8 micro-interruptores de larga vida.
2. Eje de palanca y rodamiento en acero de alta resistencia.
3. Empuñadura anatómica en forma de pistola.
4. Control ultrasensible de respuesta rápida.
5. Manejable tanto con la mano derecha como con la izquierda.
6. Cable más largo para mayor comodidad.
7. Garantía de dos años en uso normal.

En **ERRE** Software hemos lanzado cientos de juegos. Probándolos, se han destrozado decenas de joysticks.

Ninguno daba la talla... Hasta que llegó el *Phasor One*

Un joystick potente y preciso que lo mismo te ayudará a controlar un bólido que a abrirte camino ante las estrellas. Y siempre con la misma seguridad de funcionamiento.

Por eso **ERRE** Software ha elegido el *Phasor One*

PARA QUE TE DE MUCHO JUEGO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: